

Le labyrinthe de la mort

an Livingstone

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ian Livingstone

Le Labyrinthe de la Mort



Désis Fantastiques

folio
junior

Ian Livingstone

Le Labyrinthe de la Mort

Défis Fantastiques/6

*Traduit de l'anglais
par Patricia Marais*

Illustrations de Iain McCaig



Gallimard

Titre original :

Deathtrap Dungeon

© Ian Livingstone, 1984, pour le texte.

© Iain McCaig, 1984, pour les illustrations.

© Éditions Gallimard, 1984, pour la traduction française.

Sommaire

[Comment combattre les créatures du Labyrinthe](#)

[La Feuille d'Aventure](#)

[Équipements et Potions](#)

[Indications sur le jeu](#)

[L'Épreuve des Champions](#)

[Le Labyrinthe de la Mort](#)

Comment combattre les créatures du Labyrinthe

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un sac contenant des Provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

*Total
de départ =*

ENDURANCE

*Total
de départ =*

CHANCE

*Total
de départ =*

**ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ**

OR

BIJOUX

POTIONS

**ÉTAT DE VOS
PROVISIONS**





CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habileté</i> = <i>Endurance</i> =

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE. Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La CHANCE et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon – ou si vous décidez de toute façon de combattre –, il vous faudra mener la bataille comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre – reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voire page 19).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors les deux points à votre ENDURANCE.

- Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 19).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage – voir page 19.)
 7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 20). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte des grands risques et si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous « Tentez votre Chance », il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus

vous courrez de risques. À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos point d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Boire la potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre HABILETÉ à son niveau de départ.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac à dos

contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment excepté lorsque vous êtes engagé dans un combat. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos *Provisions*. Une case réservée à l'*État de vos Provisions* figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre CHANCE à son niveau initial et augmentera d'un point votre *chance de départ*.

Équipements et potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'HABILETÉ. La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'ENDURANCE. La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de CHANCE en ajoutant 1 point à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de CHANCE dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre CHANCE, il faudra donc y ajouter ce point). Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions, aussi, choisissez-la avec discernement !

Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans le Labyrinthe de la Mort, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploitation. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor ! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez à l'intérieur du labyrinthe, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont destinés. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre aventure !

L'Épreuve des Champions

Fang était jadis une petite ville ordinaire du nord de la province de Chiang Mai. Située sur les rives du fleuve Kok, elle offrait, presque tout au long de l'année, une escale idéale aux commerçants et aux voyageurs. Il était habituel de voir amarrés dans le port de Fang des barques, des péniches et même parfois un grand voilier. Mais tout ceci se passait il y a bien longtemps, avant que ne fût créée l'Épreuve des Champions. À présent, une fois l'an, le fleuve est envahi de bateaux et l'on vient de centaines de kilomètres à la ronde dans l'espoir que l'Épreuve des Champions connaîtra enfin un vainqueur qui fera mentir la tradition.

Car chaque année, le 1^{er} mai, guerriers et héros viennent dans la ville de Fang affronter l'épreuve de leur vie, dont ils ont bien peu de chance de sortir vivants. Et, pourtant, ils sont nombreux à prendre ce risque, car le prix est à la mesure de l'exploit : une bourse de 10 000 Pièces d'Or et la liberté de Chiang Mai à jamais retrouvée. Cependant, devenir Champion n'est pas tâche facile. Il y a de cela bien des années, en effet, un puissant baron de Fang, du nom de Sukumvit, décida d'attirer l'attention sur sa ville et avec la collaboration des habitants, construisit, dans les profondeurs de la montagne qui surplombe Fang, un labyrinthe ne possédant qu'une seule issue. Le labyrinthe fut rempli de toutes sortes de pièges et de chausse-trappes mortels et peuplé de monstres répugnants. Sukumvit le conçut avec un soin méticuleux afin que toute personne désirant le braver ait à utiliser autant son intelligence que son adresse à manier les armes. Quand finalement il fut satisfait et convaincu que tout était parfait, il mit son labyrinthe à l'essai. Il choisit dix de ses meilleurs gardes qui, bien armés, pénétrèrent dans le labyrinthe. Et jamais on ne les revit. L'histoire des malheureux soldats se répandit rapidement à travers le pays et c'est alors que Sukumvit annonça la première Épreuve des Champions. Messagers et affiches diffusèrent la nouvelle de son défi : 10 000 Pièces d'Or, et la liberté de Chiang Mai pour toujours à quiconque survivrait aux périls du labyrinthe de Fang. La première année, dix-sept valeureux guerriers tentèrent « La Marche » comme on vint à l'appeler. Aucun ne revint. Les années passèrent et l'Épreuve des Champions se poursuivit, attirant de plus en plus de concurrents et de spectateurs. Fang devint prospère et se préparait des mois à l'avance pour le spectacle qui s'y déroulait à chaque 1^{er} mai. La ville était décorée, des tentes dressées et des salles de banquets spécialement aménagées. On faisait appel à des musiciens, des danseurs, des cracheurs de

feu, des illusionnistes et à des clowns de toutes sortes. Enfin, des concurrents, pleins d'espoir, s'inscrivaient, résolus à affronter « La Marche ». La dernière semaine d'avril voyait les habitants de Fang et ses visiteurs participer à de folles réjouissances. Tout le monde chantait, buvait, dansait et riait jusqu'au matin du 1^{er} mai. Alors, la ville tout entière se pressait aux portes du labyrinthe pour voir le premier concurrent de l'année se lancer dans l'Épreuve des Champions.

Or il se trouve que vous-même avez vu un jour, cloué à un arbre, un avis annonçant le défi lancé par Sukumvit et vous avez décidé que le moment était venu pour vous de tenter « La Marche ». Vous y songez depuis cinq ans, non pour la récompense, mais simplement parce que jusqu'à présent personne n'a jamais triomphé du labyrinthe. Mais cette année, vous avez décidé qu'on couronnerait un Vainqueur : vous ! Vous rassemblez quelques affaires et vous vous mettez aussitôt en chemin. Deux jours de marche vers l'ouest vous mènent à la côte et vous entrez dans Sablenoir, le port maudit. Sans vous attarder dans cette ville de voleurs, vous achetez votre passage sur un petit bateau qui fait voile vers le nord où se trouve l'embouchure du fleuve Kok. Là, vous prenez un ferry et, quatre jours plus tard, vous débarquez à Fang.

L'Épreuve commence dans trois jours. La ville est dans un état d'effervescence proche de l'hystérie. Vous vous inscrivez auprès des officiels et vous recevez une écharpe violette que vous nouez autour de votre bras, informant ainsi chacun de votre état de concurrent. Pendant trois jours, vous profitez de la très grande hospitalité qui règne à Fang et vous êtes même traité comme un demi-dieu. Au cours de ces longues réjouissances, vous en arrivez presque à oublier les raisons de votre présence dans la ville. Mais dans la soirée précédant l'Épreuve, l'ampleur de la tâche qui vous attend commence à occuper entièrement vos pensées. Un peu plus tard, vous êtes conduit à un hôtel spécialement réservé où une chambre vous est donnée. Vous y découvrez un magnifique lit à baldaquin avec des draps de satin qui, sans nul doute, favoriseront votre repos. Hélas ! il reste peu de temps pour dormir.

Peu avant l'aube, la sonnerie d'une trompette vous arrache à des rêves agités, remplis de fosses enflammées et de noires araignées géantes. Quelques minutes plus tard, vous entendez frapper à la porte et une voix d'homme vous avertit : « L'Épreuve commence bientôt, soyez prêt dans dix minutes. » Vous sautez hors du lit et vous courez à la fenêtre dont vous ouvrez grand les volets. La foule envahit déjà les rues, marchant calmement dans la brume matinale ; ce sont des spectateurs qui se rendent au labyrinthe sans aucun doute, en espérant trouver de bonnes places pour voir les concurrents. Vous vous retournez et vous vous approchez d'une table en bois sur laquelle est posée votre fidèle épée. Vous la saisissez, puis fendant l'air d'un geste ample et puissant, vous vous demandez de quelle bête sauvage son tranchant effilé

transpercera bientôt le flanc. Vous ouvrez ensuite la porte qui donne sur le couloir où vous attend un petit homme aux yeux bridés. Lorsque vous apparaissez, il s'incline profondément devant vous. « Veuillez me suivre », dit-il. Puis il tourne à gauche et se dirige rapidement vers l'escalier, au bout du corridor.

Quittant l'hôtel, il s'élance dans un dédale de rues étroites, et il vous faut marcher d'un bon pas pour ne pas vous laisser distancer. Bientôt, enfin, vous débouchez sur une large route en terre battue, au long de laquelle se presse une foule en liesse. Et lorsqu'on aperçoit votre écharpe violette, les applaudissements redoublent et une pluie de fleurs salue votre arrivée. Un soleil éclatant s'élève haut dans le ciel du matin. Face à cette multitude enthousiaste et bruyante, vous vous sentez étrangement seul, conscient de votre prochaine et terrible épreuve. Soudain, vous sentez quelqu'un vous tirer par la manche : c'est votre petit guide qui vous fait signe de le suivre. Un peu plus loin, s'élève le flanc de la montagne où l'on distingue l'entrée sombre du tunnel qui s'enfonce dans les profondeurs. Tandis que vous vous approchez, vous remarquez deux hauts piliers de pierre qui se dressent de part et d'autre de cette entrée. Ils sont couverts d'ornements sculptés : serpents entrelacés, démons, divinités ; et chacun semble vouloir hurler un avertissement silencieux à tous ceux qui voudraient franchir l'ultime frontière.

Tournez la page...



Vous apercevez le Baron Sukumvit, en personne, qui se tient près de l'entrée pour y accueillir les participants à l'Épreuve des Champions. Vous en comptez cinq, fièrement alignés, leurs écharpes violettes exposées à la vue de tous. Il y a là deux Barbares, le torse nu et vêtus de fourrure. Ils sont parfaitement immobiles, les jambes droites, légèrement écartées, les bras tendus et les

mains posées sur le manche de leur hache d'armes à double tranchant. Une mince femme aux allures d'Elfe et aux cheveux dorés, les yeux verts et félins, ajuste sur sa tunique de cuir une ceinture croisée dans laquelle sont glissés des poignards. Quant aux deux autres hommes, l'un est protégé des pieds à la tête par une lourde armure, au casque empanaché, et il porte un bouclier orné d'un blason. L'autre est tout de noir vêtu et seuls ses yeux sombres sont visibles entre les plis d'un voile qui lui masque le visage. De longs couteaux, un garrot en fer et d'autres armes silencieuses tout aussi mortelles pendent à sa ceinture. Les cinq concurrents saluent votre arrivée d'un imperceptible signe de tête. Une dernière fois, vous vous tournez vers la foule exubérante et soudain, le silence tombe tandis que le Baron Sukumvit s'avance, tenant à la main six morceaux de bambou. Vous en choisissez un parmi ceux qu'il vous tend. Le chiffre « Cinq » y est inscrit. Alors l'Épreuve commence.

Le Chevalier à l'armure part le premier, saluant la foule avant de disparaître dans le tunnel. Une demi-heure plus tard il est suivi de la femme elfe. Vient ensuite un Barbare, puis le tueur ténébreux. À présent, c'est votre tour de saluer la foule. Alors levant haut votre écharpe violette, vous prenez une profonde et dernière bouffée d'air frais avant de vous retourner et de franchir les piliers de pierre, pour pénétrer dans les corridors infernaux du puissant Baron Sukumvit et affronter les périls inconnus du Labyrinthe de la Mort.

Et maintenant, tournez la page !

Derrière vous les clameurs des spectateurs enthousiastes s'éloignent peu à peu tandis que vous vous enfoncez dans les ténèbres du souterrain.

De grands cristaux sont suspendus à la voûte du tunnel tous les vingt mètres. Ils diffusent une faible lumière, juste suffisante pour vous permettre de distinguer votre chemin. Vos yeux s'habituent lentement à l'obscurité environnante, et vous commencez à apercevoir toute une vie qui s'agite autour de vous. Des araignées et des scarabées courent le long des parois taillées dans la pierre et, à votre approche, disparaissent en toute hâte dans des fissures. Sur le sol, des rats et des souris détalent devant vous. L'air est froid et humide. De l'eau s'écoule goutte à goutte dans de petites flaques, produisant une étrange musique qui se répercute en écho le long du tunnel. Après avoir marché lentement pendant cinq minutes environ, vous arrivez près d'une table de pierre dressée contre le mur de gauche. Six boîtes sont posées dessus, et sur le couvercle de l'une d'elles on a peint votre nom. Voulez-vous ouvrir la boîte pour voir ce qu'elle contient (rendez-vous alors au [270](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin en direction du nord (rendez-vous au [66](#)) ?

Le Scorpion parvient à vous immobiliser entre ses pinces. D'un mouvement rapide, il rabat sa queue annelée par-dessus sa tête et plante son dard venimeux dans votre chair. L'effet est fatal : vous vous effondrez sur le sol, dans l'Arène de la Mort, en vous demandant si Throm, lui, réussira.

Le Gnome hoche la tête et dit : « Je crains que vous n'ayez échoué à l'Épreuve des Champions. Le labyrinthe de la Mort du Baron Sukumvit gardera ses secrets une année de plus, car il vous est défendu de quitter ces lieux. Vous êtes désormais attaché à mon service, et ce pour le reste de vos jours. Vous serez fort occupé à préparer et à modifier le souterrain pour les futurs concurrents. Peut-être réussirez-vous dans une autre vie... »

Il règne dans le conduit une telle obscurité que vous ne voyez pas qu'il se termine en pente raide. Incapable de trouver une prise le long des parois lisses et gluantes, vous glissez et vous tombez dans un gouffre. Vos cris se répercutent en écho dans ses profondeurs, et vous vous écrasez finalement cinquante mètres plus bas. Vous avez échoué à l'Épreuve des Champions.

Vous rampez sur le sol et vous vous retrouvez dans le repaire d'une tribu de TROGLODYTES. Alors que vous les avez presque dépassés, le fourreau de votre épée heurte un caillou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **185**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **395**.

Vous courez vers un pilier afin de vous mettre à l'abri ; mais l'attaque de la Manticore est fulgurante. Une nuée de piquants jaillit de sa queue, et, avant que vous ayez pu atteindre le pilier, l'un d'eux s'enfonce dans votre bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous tirez immédiatement votre épée et vous attaquez la Manticore, sans lui laisser le temps de lâcher une nouvelle salve de ses dangereux piquants.

MANTICORE

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **364**.



Avant que vous ayez pu atteindre la porte, le boulet est sur vous. Vos hurlements de douleur et d'effroi sont vite étouffés sous le poids énorme qui vous écrase. Ainsi s'achève votre aventure.

Le Démon du Miroir vous saisit le poignet et aussitôt, vous entraîne vers le miroir. Sa force est démesurée et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez l'empêcher de vous entraîner impitoyablement vers ce miroir au travers duquel il semble disparaître dès qu'il l'atteint. Et vous voyez, avec horreur, votre propre bras disparaître à son tour, suivi bientôt du reste de votre corps. Vous êtes à présent à l'intérieur du miroir, dans une autre dimension dont vous ne pourrez jamais revenir.

Vous fouillez les Lutins, mais ils ne possèdent rien de bien utile ; vous décidez donc d'ouvrir le sac qui se trouve sur le sol. À l'intérieur, vous découvrez un curieux petit pot en terre cuite, fermé par un bouchon de liège. Vous le débouchez et vous sentez aussitôt une odeur acre et forte. Si vous voulez boire ce liquide, rendez-vous au **158**. Si vous préférez y plonger un morceau d'étoffe, rendez-vous au **375**.



Tout en continuant à courir aussi vite que vous le pouvez, vous plongez une main dans votre sac à dos et en tirez le tube en bois. Vous avez l'intention de vous cacher sous l'eau et de respirer à l'aide de ce tube. Avec un peu de CHANCE, les Troglodytes, ne vous voyant pas remonter, en déduiront que vous êtes mort, noyé par le courant de la rivière qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Le tube entre les dents, vous plongez et, pendant dix minutes, vous demeurez parfaitement immobile, accroché à l'un des piliers du pont. Finalement, vous pensez que les Troglodytes ont dû abandonner la poursuite et vous remontez à la surface pour jeter un coup d'œil prudent autour de vous. Ils sont tous partis en effet. Vous sortez donc de l'eau et vous traversez le pont pour rejoindre la rive nord. Toutes les provisions que vous pouviez encore posséder sont maintenant mouillées et immangeables. Effacez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Vous continuez à marcher à travers la vaste caverne jusqu'à ce que vous aperceviez enfin un tunnel dans le mur du fond. Vous le suivez et vous arrivez bientôt devant une porte en bois massif qui est fermée à clé. Êtes-vous en possession d'une clé en fer ? Si oui, rendez-vous au **86**. Si non, rendez-vous au **276**.

Vous regardez à terre et vous voyez les corps recroquevillés des Gardiens Volants qui gisent sans vie sur le sol de la caverne. Alors, avec la pointe de votre épée, vous vous efforcez d'extraire l'œil d'émeraude de l'idole. Enfin, il se détache, et son poids vous surprend. Vous rangez la pierre précieuse dans votre sac à dos, avec l'espoir qu'elle pourrait vous être utile plus tard. Si vous désirez maintenant enlever l'œil droit, rendez-vous au [140](#). Si, au contraire, vous préférez redescendre de l'idole, rendez-vous au [46](#).

La porte s'ouvre sur une vaste pièce, éclairée à la bougie et encombrée de statues de chevaliers et de guerriers qui donnent l'extraordinaire impression d'être vivants. Soudain, un vieil homme aux cheveux blancs, vêtu de haillons, bondit de derrière une statue et se met à ricaner.

Tournez la page...



Bien qu'il paraisse simple d'esprit, l'éclat qui anime son regard vous laisse penser qu'il n'est peut-être pas si sot qu'il en a l'air. « Ah ! magnifique ! une nouvelle pierre pour mon jardin ! s'exclame-t-il d'une voix aiguë. Je suis heureux que vous soyez venu rejoindre vos amis. Mais je suis un homme

équitable et je vais vous poser une question. Si votre réponse est exacte, je vous laisserai partir librement ; si elle est fausse, en revanche, je vous changerai en pierre. »

À nouveau, il se met à glousser, enchanté, de toute évidence, que vous soyez là. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **382**

Attendre qu'il vous pose la question ?

Rendez-vous au **195**

Vous précipiter sur lui l'épée à la main ?

Rendez-vous au **250**

Vous élancer vers la porte pour chercher à fuir ?

Le tunnel oblique brusquement vers la gauche et s'oriente au nord aussi loin que porte la vue. Le sol devient peu à peu plus sec et les traces de pas que vous suiviez se font moins nettes à mesure que vous avancez dans le passage. Bientôt, toute humidité a disparu. Le goutte à goutte qui s'écoulait du plafond s'est tu, et vous ne rencontrez plus une seule flaque d'eau. Vous remarquez également que l'air est de plus en plus chaud ; en effet, vous haletez bien que vous marchiez plutôt lentement. Dans une petite niche, creusée dans la paroi gauche, vous apercevez un tube de bambou posé à la verticale. Vous le prenez et vous voyez qu'il est rempli d'un liquide clair. Votre gorge est douloureusement sèche et vous vous sentez un peu étourdi par la chaleur qui règne dans le tunnel. Voulez-vous boire le liquide (rendez-vous alors au [147](#)), ou préférez-vous ne pas prendre ce risque et poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous dans ce cas au [182](#)) ?

Le tunnel aboutit à une pièce sombre, tendue d'un mur à l'autre d'épaisses toiles d'araignées. Alors que vous essayez de vous y frayer un chemin, vous trébuchez sur un coffret de bois. Si vous voulez tenter d'ouvrir le coffret, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [310](#).

Un frisson vous parcourt l'échiné tandis que vous rampez avec précaution hors de la pièce. De retour dans le tunnel, vous poussez un soupir de soulagement ; puis vous jetez le crâne dans la pièce et vous claquez la porte. Heureux de votre bonne fortune, vous continuez votre route en direction de l'ouest. Rendez-vous au [74](#).



Vous avez à peine le temps d'entendre le Gnome dire : « Trois crânes », qu'un éclair blanc, jaillissant de la serrure, vous frappe en pleine poitrine. Vous tombez évanoui sur le sol. Lancez un dé. Ajoutez 1 point au chiffre obtenu et réduisez d'autant votre total d'ENDURANCE. Si l'éclair ne vous a pas foudroyé, vous reprenez conscience, et le Gnome vous demande de faire une nouvelle tentative. La dernière fois, vous n'avez pas choisi les bonnes pierres, aussi n'essaierez-vous plus cette combinaison.

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au **16**

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au **392**

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au **177**

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au **287**

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au **132**

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au **249**

Vous n'êtes pas assez fort pour enfoncer cette lourde porte. L'eau vous arrive maintenant à la taille, et vos efforts vous ont épuisé. Le niveau continue à monter rapidement. Vous flottez, toujours plus haut, jusqu'à ce que, finalement, votre visage rencontre le plafond. Vous êtes vite submergé et vous ne pouvez retenir votre respiration plus longtemps. Votre aventure se termine ici.

Par CHANCE, les crochets du cobra se sont enfoncés dans votre bracelet de cuir. Le serpent se rejette aussitôt en arrière, prêt à frapper une nouvelle fois. Le Nain vous demande alors de faire une autre tentative. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **55**. Si ce chiffre est supérieur à ce total d'HABILETÉ, rendez-vous au **202**.

Vous ne pouvez lutter contre la fascination qu'exerce le regard fixe de la Méduse lorsqu'elle plonge ses yeux dans les vôtres. Vous sentez vos membres se raidir et vous êtes pris de panique. Mais c'est sans espoir, et vous êtes rapidement changé en pierre. Voici venue la fin de votre aventure.

Seule votre incroyable résistance vous permet de supporter la piquêre venimeuse de l'araignée. Elle vous a cependant affaibli et quand vous mettez la Pièce d'Or dans votre poche, vous remarquez que votre main tremble. Réduisez alors votre total d'HABILETÉ de 1 point. Tout en maudissant celui qui a abandonné le sac à dos, vous repartez en direction du nord. Rendez-vous au [279](#).

La blessure ne semble pas avoir affecté la Bête Sanguinaire et elle continue à vous attaquer avec autant d'acharnement qu'auparavant. Poursuivez le combat. Dès que vous aurez remporté le prochain Assaut, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [97](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [116](#).

Vous éprouvez un certain malaise à vous trouver ainsi en présence l'un de l'autre, car vous savez parfaitement qu'il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur à l'Épreuve des Champions. Vous êtes cependant satisfaits tous deux de pouvoir partager les bénéfices d'une alliance temporaire, et vous commencez à vous raconter vos exploits respectifs : les monstres et les pièges que vous avez rencontrés, les dangers dont vous avez triomphé. Vous poursuivez ainsi votre chemin, et vous arrivez bientôt au bord d'une large fosse. Elle semble profonde et est bien trop sombre pour qu'on en voie le fond. Le Barbare offre de vous y descendre à l'aide de sa corde. Il possède, ajoute-t-il, une torche que vous pourriez prendre avec vous. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **63**

Accepter l'offre du Barbare ?

Rendez-vous au **184**

Proposer de l'y descendre lui-même s'il est si impatient d'explorer le trou ?

Rendez-vous au **311**

Proposer de sauter tous deux par-dessus la fosse ?

Sur le papier, il n'y a qu'un bref message d'avertissement écrit avec du sang à présent tout desséché : « Prenez garde aux Maîtres de l'Épreuve. » Vous remettez le papier sur le clou et vous rebroussez chemin en courant pour rejoindre le Barbare. Rendez-vous au [154](#).

Dans une alcôve aménagée dans le mur gauche du tunnel, vous apercevez un haut siège de bois. Il a la forme d'un oiseau de proie aux allures de démon.

Tournez la page...



Souhaitez-vous vous asseoir sur le siège (rendez-vous alors au [324](#)), ou préférez-vous continuer vers le nord (rendez-vous dans ce cas au [188](#)) ?

La température qui règne dans le tunnel est bien plus élevée que vous ne pourriez normalement le supporter, mais le liquide qui se trouvait dans le tube en bambou vous maintient en vie. Rendez-vous au [197](#).

La pilule vous donne l'impression d'être complètement engourdi, et vous perdez 2 points d'HABILETÉ. Le Nain vous annonce alors que vous pouvez maintenant passer à la deuxième partie de l'épreuve. Il va chercher un panier en osier qui, dit-il, contient un serpent. Puis il le retourne et le serpent tombe sur le sol. C'est un cobra. Il se dresse aussitôt, prêt à frapper. Le Nain veut tester vos réflexes : il vous faut attraper le cobra à main nue au-dessous de la tête, en essayant d'éviter ses crochets mortels. Vous vous accroupissez sur le sol, tous les muscles tendus, attendant le moment opportun de le saisir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 55. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au 202.

Vous vous approchez de l'homme effrayé et vous brisez sa chaîne à l'aide de votre épée. Il tombe alors à genoux, et se prosterne devant vous en vous remerciant avec effusion. Puis il vous raconte que quatre ans plus tôt, il s'était inscrit à l'Épreuve des Champions, et qu'il avait échoué. Tombé dans une fosse, il avait été secouru par un Maître de l'Épreuve, l'un des régisseurs du baron Sukumvit. On lui avait alors donné le choix entre la mort ou la servitude dans le Labyrinthe. Préférant la seconde solution, il avait depuis ce temps travaillé comme un esclave jusqu'au jour où, n'y tenant plus, il avait essayé de s'évader. Hélas, les gardes des Maîtres de l'Épreuve, des Orques cruels, qui surveillaient les souterrains, l'avaient capturé ; et pour le punir, on lui avait coupé la main avant de le condamner à un an d'emprisonnement dans ce cachot. Vous lui demandez alors s'il possède des informations qui pourraient vous être utiles. Il se gratte la tête, puis : « Je n'ai pas été particulièrement brillant, dit-il, mais je sais au moins que, pour sortir d'ici, il vous faudra trouver des pierres précieuses. J'ignore dans quel but, mais c'est ainsi. » Sans rien ajouter, le prisonnier vêtu de haillons se hâte de quitter les lieux et tourne à gauche dans le tunnel. Vous décidez de continuer en direction du nord et vous prenez à droite. Rendez-vous au 78.



La cotte de mailles que porte le Nain a été taillée dans le métal le plus pur. À l'évidence, celui qui l'a fabriquée est un grand maître dans cet art. Vous dépouillez le Nain de sa précieuse protection et vous l'enfilez (la cotte de maille ajoute +1 en habileté). Il n'y a rien d'autre d'utile dans cette salle, et vous décidez d'aller explorer le nouveau tunnel. Rendez-vous au [213](#).



Le tunnel vous mène vers le nord sur une bonne distance, puis se termine finalement en cul-de-sac. Dans le mur est, vous découvrez l'entrée d'un toboggan qui semble être la seule issue. Vous décidez alors de prendre le risque et vous vous engouffrez dans l'ouverture. Vous glissez doucement et vous atterrissez sur le dos dans une nouvelle pièce. Rendez-vous au [90](#).

Vous prenez votre élan et vous bondissez pour tenter d'atteindre le bord opposé à la fosse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **160**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **319**.

Le Gnome sourit et dit : « Très bien, mais avez-vous en votre possession un saphir ? » Si tel est le cas, rendez-vous au [376](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [3](#).

Peu après, vous arrivez à une autre bifurcation. Il y a un passage qui mène vers l'est ; mais les traces de pas continuent en direction du nord, et vous décidez de les suivre. Rendez-vous au [37](#).

C'était une erreur d'introduire dans ce trou le bras qui vous sert à manier l'épée. Il est à présent couvert de marques de ventouses, et vous avez l'impression qu'il a été broyé. Résultat : vous perdez 3 points d'HABILETÉ. Vous scrutez l'intérieur du trou et vous apercevez le bout de la tentacule sanguinolente qui pend mollement. Vous attirez alors prudemment le grappin et le sac en cuir dans lequel vous trouvez une minuscule ceinture de cuivre. Vous rangez vos trouvailles dans votre sac à dos, puis vous repartez en direction du nord. Rendez-vous au [292](#).



Vous essayez d'introduire la pointe de votre épée sous l'œil d'émeraude. À votre grande surprise, celui-ci vole aussitôt en éclats laissant échapper un jet de gaz empoisonné qui vous atteint en plein visage et vous fait perdre immédiatement conscience. Vous lâchez la corde et, après avoir rebondi le long de l'idole, vous vous écrasez sur le sol en pierre. Ainsi s'achève votre aventure.

Le tunnel continue vers l'ouest pendant quelques centaines de mètres, puis il aboutit finalement au pied d'un escalier qui est fermé par une trappe. Vous grimpez lentement les marches, et vous entendez le son étouffé de plusieurs voix. Dans la faible lumière, vous constatez que la trappe n'est pas fermée à clé. Vous avez alors deux possibilités : ou bien vous frappez contre le panneau de bois (rendez-vous dans ce cas au [333](#)), ou bien vous repoussez brutalement la trappe et vous faites irruption dans la pièce, l'épée à la main (rendez-vous alors au [124](#)).



Jamais de toute votre vie vous n'avez couru aussi vite. Cependant, le boulet gagne du terrain. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à la fois à votre total d'HABILETÉ, et à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au **340**. Si ce chiffre est supérieur soit à votre total d'HABILETÉ, soit à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au **7**.

Le passage s'ouvre sur une vaste caverne. Elle est plus sombre mais aussi beaucoup moins humide. Devant vous, les traces de pas s'effacent peu à peu, puis disparaissent complètement. Au centre de la caverne, se dresse une énorme idole qui mesure environ six mètres de haut. Ses yeux sont constitués de pierres précieuses, chacune aussi grosse que votre poing. Deux créatures, qui ressemblent à des oiseaux géants empaillés, se tiennent de chaque côté de l'idole.

Tournez la page...



Voulez-vous escalader cette idole pour vous emparer des pierres précieuses (rendez-vous alors au [351](#)), ou préférez-vous traverser la caverne pour emprunter le tunnel qui apparaît dans le mur du fond (rendez-vous dans ce cas au [239](#)) ?

L'homme se tient silencieusement à vos côtés tandis que vous avalez l'eau d'un trait et que vous dévorez le pain. Soudain, vous ressentez à l'estomac une douleur fulgurante, et vous vous laissez tomber à genoux. Le vieil homme alors vous regarde avec mépris : « Voilà ce qui arrive quand on mange de la nourriture empoisonnée », dit-il. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Puis, il s'éloigne en clopinant et vous laissez vous tordre de douleur sur le sol. Si vous n'avez pas succombé au poison, vous reprenez finalement assez de force pour continuer vers l'ouest. Rendez-vous au [109](#).

Vous faites un bond en arrière, évitant de justesse les longues pattes de la Mouche Géante. Votre épée à la main, vous vous apprêtez à affronter le répugnant insecte qui revient déjà à la charge.

MOUCHE GÉANTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **111**. Mais vous pouvez choisir de prendre la *fuite* en retournant dans le tunnel et vous diriger ensuite vers le nord. Rendez-vous alors au **267**.

Vous criez au Nain que vous êtes prêt à combattre le MINOTAURE. Lentement, la porte de bois se lève ; et vous voyez la bête redoutable, moitié homme, moitié taureau, s'avancer dans l'arène. De la fumée s'échappe de ses narines tandis qu'il semble s'animer d'une rage agressive. Soudain, il charge en faisant tournoyer sa hache d'arme.

MINOTAURE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [163](#).



Vous vous dirigez lentement vers l'alcôve, vérifiant avec soin que le sol ne recèle pas d'autres pièges, et vous constatez que la coupe contient un liquide vermeil et pétillant. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **98**

Boire le liquide vermeil ?

Rendez-vous au **126**

Laisser la coupe où elle est et revenir sur vos pas pour fouiller le Barbare (si vous ne l'avez pas encore fait) ?

Rendez-vous au **83**

Quitter la pièce et continuer vers l'ouest ?

Les crochets du cobra s'enfoncent cruellement dans votre poignet, et vous sentez aussitôt le poison s'insinuer dans votre corps. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, le Nain, impitoyable, vous oblige à faire une nouvelle tentative. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **55**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **202**.

Le tunnel oblique brusquement vers la droite en menant droit au nord aussi loin que porte la vue. Dans le mur gauche du passage, il y a une porte entrouverte derrière laquelle vous entendez quelqu'un appeler à l'aide. Décidez-vous d'ouvrir la porte (rendez-vous au [200](#)), ou de poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous au [316](#)) ?

Vous n'êtes qu'à quelques mètres de la porte quand vous entendez derrière vous le vieil homme prononcer des mots étranges. Immédiatement, vous sentez votre peau se tendre et vos muscles se raidir. La panique vous saisit, mais vous ne pouvez plus rien faire pour empêcher votre corps de se pétrifier et votre aventure se termine ainsi.

Le disque, aussi aiguisé qu'un rasoir, vous atteint dans le dos et vous en ressentez une douleur effroyable qui vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous efforcez d'arracher le disque planté dans votre chair tandis que, déjà, le Ninja vous en lance un autre. Rendez-vous au **312**.

Vous descendez prudemment de l'idole et, sans plus vous attarder en ces lieux, vous courez vers la paroi nord de la caverne où apparaît l'entrée d'un tunnel. Rendez-vous au [239](#).

Disposez-vous d'un tube en bois ? Si oui, rendez-vous au 10. Sinon, rendez-vous au 335.

Grâce à votre volonté inflexible et à votre immense résistance, vous parvenez à vaincre la torpeur qui vous gagnait. Vous serrez les dents, vous vous relevez et, d'un pas ferme, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au **197**.

Vous jetez un coup d'œil prudent derrière l'angle du mur, et vous apercevez deux petites créatures qui aussitôt détalent devant vous. Elles sont affublées de vieux vêtements avachis et coiffées de chapeaux pointus à larges bords. Ce sont des FARFADETS malicieux.

Tournez la page...



Si vous désirez les suivre, rendez-vous au [205](#). Si, au contraire, vous préférez

revenir au croisement pour aller vers le nord, rendez-vous au **241**.

Lorsque vous vous réveillez, Throm est en train de retirer l'anneau de votre doigt. Il le pose ensuite sur le sol et l'écrase avec le manche de sa hache d'arme. Puis, tout en grognant pour manifester sa réprobation, il s'éloigne à grands pas en direction de l'est. Avec peine, vous vous relevez et vous le suivez en titubant. Rendez-vous au [221](#).

51

Votre attaque soudaine surprend les Lutins, et vous parvenez à en tuer un avant qu'il n'ait eu le temps de tirer son épée. Vous affrontez ensuite l'autre Lutin qui s'avance sur vous en grondant avec haine.

LUTIN

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 9.

Lorsque vous ouvrez le livre, il commence à se désagréger, et les pages tombent en poussière sous vos doigts. Vous parvenez, toutefois, à en sauver quelques fragments et vous en lisez le texte écrit à la main. Selon toute apparence, vous avez trouvé là un traité sur les monstres qui renferme, en particulier, la description détaillée d'une créature appelée la Bête Sanguinaire. Il s'agit d'un être bouffi et répugnant, à la peau épaisse, hérissée de piquants ; sa face est couverte de pustules qui, en éclatant, laissent apparaître de faux yeux. Ses yeux véritables, qui sont le seul point faible de la créature, sont ainsi dissimulés et protégés. Les Bêtes Sanguinaires habitent généralement des bassins remplis de vase fétide qui dégage des gaz toxiques et ces gaz sont suffisamment puissants pour faire perdre connaissance à quiconque s'en approche. La Bête Sanguinaire est trop boursofflée pour se traîner hors de son bassin ; mais elle est dotée d'une langue très longue, à la puissance redoutable, qui lui permet de saisir ses proies et de les attirer dans son bassin. Mais c'est seulement lorsque la chair de ses victimes commence à se décomposer dans cette vase repoussante qu'elle aime à s'en repaître. Vous informez Throm de l'existence de ce monstre odieux, mais il hausse simplement les épaules et vous déclare qu'il serait temps de partir. Si vous n'avez pas encore ouvert le livre relié de cuir noir, vous pouvez le faire en vous rendant au [138](#). Dans le cas contraire, vous devrez poursuivre votre chemin vers le nord, en compagnie de Throm (rendez-vous au [369](#)).



La Bête Sanguinaire est trop boursouflée pour sortir de son bassin, mais sa longue langue jaillit de sa gueule et cherche à s'enrouler autour de votre jambe. Par chance, vous êtes tombé hors de son atteinte. Au niveau du sol, l'air ne contient pas de vapeurs empoisonnées ; cependant, vous vous réveillez avec une douleur dans la gorge. Vous vous protégez aussitôt la bouche avec votre manche afin de respirer au travers du tissu, et vous vous demandez quelle décision prendre. Allez-vous courir le long du bassin pour atteindre le tunnel (rendez-vous alors au [370](#)), ou préférez-vous attaquer la Bête Sanguinaire avec votre épée (rendez-vous dans ce cas au [348](#)) ?

Le nœud coulant se desserre et, en agitant la corde, vous parvenez à l'ôter du cou de l'idole. La corde tombe sur le sol avec un bruit sourd et vous l'enroulez rapidement pour la ranger dans votre sac à dos. Puis, sans plus vous attarder, vous courez vers la paroi nord de la caverne où apparaît l'entrée d'un tunnel. Rendez-vous au [239](#).

D'un geste rapide comme l'éclair, vous saisissez le cobra juste au-dessous de sa gueule béante. Puis, vous l'arrachez de terre et, à bout de bras, vous l'agitez devant le visage du Nain. Imperturbable, celui-ci vous dit de sa voix calme et inexpressive : « S'il vous plaît, remettez ce cobra dans son panier, et soyez prêt pour la suite de l'épreuve. Suivez-moi. » Vous faites ce qu'il vous dit, et vous retournez avec lui dans la salle où Throm marche de long en large, à l'évidence mal à l'aise. Vous lui faites un signe de la main, tandis que le Nain ouvre une deuxième porte secrète. Il vous ordonne de la franchir et de l'attendre à l'intérieur d'une autre pièce. À nouveau, vous obéissez et vous vous retrouvez dans une salle également circulaire, mais celle-ci ressemble davantage à une petite arène. Le sol est couvert de sable, et un balcon fait le tour du mur. Face à la porte secrète par laquelle vous venez d'entrer, se trouve une porte en bois à l'aspect sinistre. Soudain, vous entendez un appel. Vous levez la tête et vous apercevez le Nain qui se tient sur le balcon, un sourire aux lèvres. Il vous jette alors deux morceaux de papier. Vous les ramassez et sur l'un vous lisez PICORONS et sur l'autre MARION TUE. D'un ton toujours aussi calme, il vous dit : « En réarrangeant les lettres de ces mots, vous découvrirez les noms de deux créatures. Je vous laisse le soin de décider laquelle vous voulez combattre dans mon Arène de la Mort. » Si vous parvenez à découvrir la créature qui se cache derrière l'anagramme PICORONS, rendez-vous au [143](#). Si vous parvenez à découvrir celle qui se cache derrière MARION TUE, rendez-vous au [40](#). Si, en revanche, vous ne pouvez identifier aucune de ces créatures, rendez-vous au [347](#).

Vous vous approchez et vous voyez que l'obstacle est une sorte de grosse boule de couleur marron. Vous la touchez. À votre grande surprise, vous constatez qu'elle est molle et spongieuse. Si vous voulez essayer de l'escalader, rendez-vous au [373](#). Si vous voulez la transpercer avec la pointe de votre épée, rendez-vous au [215](#).

Vous examinez le coffre avec soin à la recherche de quelque piège caché. N'ayant rien découvert de suspect, vous soulevez le couvercle. Mais vous ne pouviez voir que le piège vous attendait à l'intérieur. Aussitôt, une boule de fer, suspendue à une corde, s'abat sur une capsule de verre qui était fixée dans le couvercle. Un nuage de gaz empoisonné s'échappe de la capsule brisée et se répand autour de vous. Vous reculez en titubant, toussant et crachant. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas succombé, au gaz, rendez-vous au 198.

Vous avancez avec précaution entre les poteaux, en prenant bien soin de ne toucher à aucun d'eux. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **80**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **246**.

Vous entendez, au lointain, des pas lents qui se dirigent vers vous. Incertain quant à l'identité de la créature qui s'approche, vous regardez autour de vous à la recherche d'un endroit pour vous cacher. Dans la paroi du tunnel, vous repérez une anfractuosité ; elle est plongée dans l'ombre et pourrait constituer une excellente cachette. Si vous voulez tirer votre épée et attendre de pied ferme, rendez-vous au [341](#). Si, au contraire, vous préférez vous mettre à l'abri, rendez-vous au [283](#).

Le tunnel aboutit à une haute porte de chêne. Throm tourne aussitôt la poignée et à sa grande surprise la porte s'ouvre sans résistance. Il pousse alors le battant et pénètre dans une salle éclairée par des torches. Au centre, un NAIN est assis dans un grand fauteuil sculpté.

Tournez la page...



Il vous prie d'entrer, ce que vous faites et, aussitôt, la porte de chêne se referme derrière vous. « Aventuriers, je vous félicite, dit le Nain d'une voix sourde. Vous avez été très habiles pour parvenir jusqu'ici ; mais vous le savez, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur à l'Épreuve des Champions. En ma

qualité de Maître de l'Épreuve, il est de mon devoir envers le Baron Sukumvit de ne permettre qu'au meilleur de poursuivre. Je dois donc vous imposer une épreuve qui vous départagera en faisant appel à votre intelligence autant qu'à votre force. Mais surtout, n'essayez pas de vous débarrasser de moi. Une telle entreprise serait vouée à l'échec. En effet, comme vous pouvez le constater, il n'existe aucune issue apparente, et je suis le seul à connaître l'emplacement des portes secrètes. Maintenant, si vous voulez bien décider lequel de vous deux commencera, je ferai, pendant ce temps, les préparatifs nécessaires. » Vous regardez Throm, avec un sentiment de dépit à l'idée que votre belle entente risque de toucher à sa fin. Il se penche alors vers vous et vous murmure à l'oreille qu'il vaudrait mieux essayer de tuer le Nain tout de suite et se préoccuper ensuite de quitter les lieux. Voulez-vous suivre le conseil de Throm et vous joindre à lui pour attaquer le Nain (rendez-vous dans ce cas au [179](#)), ou préférez-vous le persuader de vous soumettre à l'épreuve (rendez-vous alors au [365](#)) ?



Malgré l'atroce bourdonnement qui résonne dans vos oreilles, vous entendez, dans le tunnel, des pas qui viennent vers vous. Vos hurlements ont attiré l'attention d'un garde. Bientôt, un LUTIN se dresse devant vous. Un sourire mauvais au coin des lèvres, il presse la pointe de son épée contre votre cou. Vous ne pouvez vous défendre, et le Lutin vous passe son épée au travers du corps. Ainsi s'achève votre aventure.

Le Gnome saute en l'air et s'écrie : « Magnifique, jamais personne jusqu'alors n'avait réussi à trouver les trois pierres précieuses ! À présent, soyez prêt à passer l'épreuve décisive. Je vais vous en expliquer la règle une fois, et une fois seulement. Ainsi que vous pouvez le voir, la serrure de cette porte possède trois fentes, désignées par les lettres A, B et C. Chacune est modelée pour recevoir une pierre bien spécifique. Il vous faut donc y introduire vos trois pierres précieuses dans un ordre précis. Si vous y parvenez dès la première fois, parfait. En revanche, si vous choisissez les mauvaises fentes, vous serez foudroyé par un éclair qui jaillira de la serrure, et qui vous infligera une cruelle blessure. Toutefois, et comme je vous l'ai déjà dit, je suis autorisé à vous aider un peu. Si, par exemple, vous placez une pierre dans la fente qui lui correspond, mais que vous vous trompiez dans le choix des deux autres, je dirai : " Une couronne et deux crânes. " Si vous mettez les trois pierres dans le mauvais ordre, je dirai : " Trois crânes. " Vous avez ainsi la possibilité d'essayer autant de fois que vous le désirez, et ceci jusqu'à la victoire ou la mort. Êtes-vous prêt ? » Vous approuvez d'un signe de tête et vous vous approchez de la porte. Choisissez, dans la liste ci-dessous, dans quel ordre vous voulez introduire les pierres précieuses :

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au **16**

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au **392**

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au **177**

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au **287**

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au **132**

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au **249**

Après avoir attaché la corde autour de votre taille, vous prenez la torche allumée des mains de Throm le Barbare, votre nouvel allié. Throm, attrapant l'autre bout de la corde, commence à vous descendre lentement vers les obscures profondeurs de la fosse qui s'ouvre sous vos pieds. À la lueur de la torche, vous remarquez que les parois en sont extrêmement lisses. Enfin, environ vingt mètres plus bas, vous atteignez le fond. Là, vous découvrez un autre tunnel qui part en direction du nord. Vous appelez aussitôt Throm pour l'informer de votre découverte. Il vous répond qu'il va venir vous rejoindre après avoir attaché la corde à un rocher en saillie. Vous l'entendez descendre et bientôt, vous êtes de nouveau ensemble. Il secoue la corde pour la détacher du rocher puis, l'ayant récupérée, vous partez tous les deux vers le nord, le long du nouveau tunnel. Rendez-vous au [194](#).

À peine avez-vous passé l'anneau à votre doigt, que votre corps tout entier se met à trembler. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **115**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **190**.

Avez-vous bu une Potion trouvée à l'intérieur d'un livre à la reliure de cuir noir ? Si tel est le cas, rendez-vous au [345](#). Sinon, rendez-vous au [372](#).

Après avoir marché le long du tunnel pendant quelques minutes, vous arrivez à un croisement. Une flèche blanche est peinte sur le mur, et elle indique la direction de l'ouest. Sur le sol humide, vous remarquez les empreintes de pas laissées par ceux qui ont pénétré ici avant vous. Il est difficile d'en être certain, mais il semblerait que trois d'entre eux aient suivi la direction de la flèche, alors que le quatrième aurait choisi de prendre vers l'est. Irez-vous vers l'ouest (rendez-vous alors au [293](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [119](#)) ?



Vous attrapez un des piliers du pont et vous vous y cramponnez fermement tout en retenant votre respiration. Pendant ce temps, les Troglodytes ont atteint la rive, et, ne vous voyant pas remonter à la surface, ils en concluent que vous vous êtes noyé dans le courant de la rivière qui disparaît dans les profondeurs de la montagne. Vos poumons sont maintenant prêts à éclater. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **146**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **219**.

Vous marchez le long du tunnel, et vous vous retrouvez bientôt au bord d'une fosse sombre et profonde qui s'ouvre à vos pieds. Vous pensez qu'il est certainement possible de sauter par-dessus, mais vous n'en êtes pas tout à fait sûr. Il y a une corde, suspendue au plafond, qui pend au milieu de la fosse. Vous avez le choix entre :

Rendez-vous au **271**

Lancer votre bouclier par-dessus la fosse et ensuite sauter

Rendez-vous au **30**

Sauter par-dessus la fosse avec tout votre équipement

Rendez-vous au **212**

Attraper la corde à l'aide de votre épée et l'utiliser pour sauter

Urtika ne s'aperçoit pas que vous ouvrez la porte. Vous vous glissez hors de la pièce, vous refermez doucement la porte derrière vous, et vous vous retrouvez au bout d'un autre tunnel. Rendez-vous au [305](#).

Vous parvenez à plonger de côté, juste avant que le boulet ne s'abatte sur le sol du tunnel, brisant la pierre sous le choc. Alors que vous époussetez vos vêtements, vous remarquez soudain la lumière du jour poindre au bout du tunnel. Vous vous mettez aussitôt à courir vers un paysage magnifique d'arbres verdoyants et de ciel bleu, et vous sortez enfin du tunnel en vous attendant à être acclamé par une foule enthousiaste, mais vous êtes alors saisi d'horreur devant le spectacle qui s'offre à vous. Car s'il n'y a personne pour accueillir le Héros c'est que tout le monde ici est mort. Vous vous trouvez en effet dans une chambre froide, où s'entassent des corps et des squelettes en armure ; la sortie vers la victoire n'était qu'une illusion ! Seuls les corps, vestiges des aventures passées, sont réels. Vous vous précipitez aussitôt vers le tunnel, mais vous vous heurtez à un mur invisible. Vous êtes pris au piège, et vous finirez vos jours dans la Chambre des Morts.

Vous ramassez le parchemin qui repose à présent sur un amas d'os brisés. Vous le déroulez et vous y découvrez le plan d'une pièce au centre de laquelle figure le portrait d'une effroyable créature. Sous cette image sont écrits quelques vers :

Si vous rencontrez la Manticore,
De sa queue méfiez-vous.
Des piquants protégez votre corps
Car ils volent vers vous.

Vous roulez le morceau de parchemin et vous le rangez dans votre sac à dos. Puis, tout en vous répétant ces quatre vers afin d'être sûr de vous en souvenir, vous vous dirigez vers l'alcôve. Rendez-vous au [128](#).

Le Miroir se fracasse et des morceaux de verre volent en tous sens. Les quatre visages du Démon du Miroir poussent des cris de douleur tandis que son corps commence à se craqueler. Puis, lui aussi se casse et tombe sur le sol où il ne forme plus qu'un amas de verre brisé. Malheureusement, en frappant le miroir, vous vous êtes gravement entaillé le bras qui vous sert à manier votre épée, et si votre force demeure intacte, votre adresse à combattre s'en trouve, en revanche, diminuée. Réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points avant de poursuivre votre voyage en direction du nord. Rendez-vous au **122**.

Si vous n'avez pas encore fouillé le Barbare, vous pouvez le faire ; dans ce cas, revenez sur vos pas et rendez-vous au [126](#). Dans le cas contraire, vous quittez la pièce et vous continuez vers l'ouest. Rendez-vous au [83](#).

Le tunnel oblique brusquement vers la droite, et vous vous retrouvez dans une sorte de galerie des glaces qui s'étend sur environ vingt mètres. Sur le mur de droite, un squelette humain est emprisonné dans un miroir d'où il émerge à demi. Soudain, un être monstrueux, doté de quatre bras et de quatre visages, jaillit du miroir, et vous barre le chemin.

Tournez la page...



Il s'avance lentement dans votre direction, ses quatre bras tendus pour essayer de vous attraper. La créature qui vous fait face est le **DÉMON DU MIROIR** ; issu d'une autre dimension, il est venu s'emparer de votre âme. Qu'allez-vous faire ?

Un vœu (si vous possédez un Anneau Magique) ?

Rendez-vous au **265**

Essayer de briser les miroirs ?

Rendez-vous au **300**

Attaquer le Démon du Miroir avec votre épée ?

Rendez-vous au **327**

Vous frottez vos blessures avec le liquide, mais elles ne guérissent pas. Vous contemplez alors le flacon vide, en vous demandant quelle était la nature exacte de ce liquide. Si vous n'avez pas encore ouvert le livre à la reliure de cuir rouge, vous pouvez le faire, en vous rendant au [52](#). Dans le cas contraire, il vous faut continuer vers le nord, en compagnie de Throm. Rendez-vous au [369](#).

Vous contournez l'énorme masse inerte du Ver des Rocs et vous scrutez l'intérieur sombre de la galerie qu'il a creusée. Elle est couverte de sécrétions visqueuses et, bien qu'il soit difficile d'y voir au-delà de quelques mètres, vous remarquez cependant qu'elle est légèrement inclinée. Désirez-vous explorer la galerie du Ver des Rocs (rendez-vous dans ce cas au [317](#)), ou préférez-vous marcher vers l'ouest le long du tunnel (rendez-vous alors au [117](#)) ?

Vous franchissez la porte ouverte en titubant, et vous vous retrouvez dans un autre tunnel au bout duquel resplendit la réconfortante lumière du jour. À mi-chemin, vous découvrez, à votre grande surprise, le Gnome, étendu raide mort en travers du tunnel. Un carreau d'arbalète est fiché dans sa tempe. Dans sa soif de liberté, le Gnome s'est laissé prendre au dernier piège du Baron Sukumvit. Vous poursuivez votre route, et vous émergez bientôt sous le soleil radieux. Et maintenant, rendez-vous au [400](#).

Dans le mur droit du tunnel, vous apercevez l'entrée d'un boyau d'environ un mètre de diamètre. Il est bien trop sombre pour que vous puissiez voir très loin à l'intérieur. Vous criez dans le conduit métallique, et vous entendez votre voix se répercuter en écho jusqu'à ce que, finalement, elle s'éteigne. Allez-vous ramper le long de ce tuyau (rendez-vous alors au [301](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous au [142](#)) ?

Vous vous agrippez fermement aux bras du fauteuil, presque certain qu'une décharge électrique ou un accès de douleur va traverser votre corps. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [383](#).

Vous prenez votre temps et vous parvenez ainsi à franchir le dernier poteau sans en avoir touché un seul. Vous vous hâtez vers l'est le long du tunnel, toujours sur la trace des deux paires d'empreintes. Rendez-vous au **313**.

Dans la pièce où se trouvaient les Gobelins, il n'y a qu'une table, deux chaises et un petit placard accroché au mur. Vous remarquez également deux portes qui sont fermées : l'une dans le mur ouest, l'autre dans le mur nord. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **307**

Ouvrir le placard ?

Rendez-vous au **263**

Ouvrir la porte ouest ?

Rendez-vous au **136**

Ouvrir la porte nord ?



Tandis que le Monstre des Abîmes se rue contre le mur, vous lâchez la corde et vous atterrissez sur le sol, sain et sauf. Puis, sans perdre un instant, vous courez vers la porte à deux battants et vous poussez un soupir de soulagement en constatant qu'elle s'ouvre sans résistance. Vous la franchissez et, tandis que les deux battants se referment derrière vous, vous partez vers le nord le long du tunnel. Rendez-vous au [214](#).

Le passage aboutit bientôt à un croisement. Sur le sol, vous remarquez de nouvelles empreintes de pas. Vous en comptez au moins trois paires. Elles viennent du couloir sud et se dirigent vers le nord. Vous décidez de les suivre. Rendez-vous au [37](#).

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est supérieur à 8, rendez-vous au 152. Si ce chiffre est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au 121.

Avant que vous ayez pu faire le moindre geste, le vieil homme marmonne quelques mots étranges. Vous sentez aussitôt votre peau se tendre et vos muscles se raidir. Vous êtes pris de panique, mais vous ne pouvez rien faire pour empêcher que votre corps ne se change en pierre. Votre aventure se termine ainsi.

La clé tourne dans la serrure et la porte s'ouvre sur un croisement. Vous ne voyez rien dans le passage est-ouest, hormis les cristaux qui diffusent leur faible lumière, et auxquels vous êtes à présent habitué. Soudain, vous entendez une voix vous appeler : « Par ici, par ici, vous êtes sur le bon chemin. » Il semble que l'appel provienne du tunnel qui part droit devant vous. Vous cédez à votre curiosité et vous marchez en direction de la voix mystérieuse. Rendez-vous au [187](#).

La porte s'ouvre sur une vaste pièce. Rendez-vous au [381](#).

Dès qu'ils vous aperçoivent, les TROGLODYTES tendent leurs arcs et se précipitent sur vous. En un instant, vous êtes cerné. Saisi d'horreur, vous voyez leur chef s'avancer. Il déclare que vous êtes leur prisonnier, et que vous devez en conséquence vous soumettre à l'épreuve d'un rite ancien : la Course de la Flèche. Si vous acceptez de participer à la Course de la Flèche, rendez-vous au [343](#). Si vous préférez au contraire, essayer de combattre les Troglodytes, rendez-vous au [268](#).

De retour sur la terre ferme, vous secouez la corde pour essayer de la détacher du cou de l'idole. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **54**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **261**.

Dès que vous vous relevez, vous êtes confronté à une vision répugnante, telle que jamais encore vous n'en avez contemplée. Là, à quelques mètres de vous, une créature au corps boursoufflé, trop horrible pour être vraie, se vautre dans un bassin de vase fétide. Sa carapace, de couleur verdâtre, est entièrement hérissée de piquants à l'aspect redoutable et sa face n'est qu'un amas de pustules violacées. Soudain, l'une d'entre elles éclate, révélant l'un de ses multiples yeux au regard pénétrant et sinistre. Un chemin étroit, longeant le bassin, mène vers un tunnel qui apparaît dans le mur du nord. Si vous avez déjà lu quelque chose concernant l'abominable BÊTE SANGUINAIRE dans un livre à la reliure de cuir, rendez-vous au [172](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [357](#).

Le fléau d'armes de l'Orque s'abat sur votre bras, et, sous le choc, vous lâchez votre épée. Il vous faut à présent les combattre à main nue. Réduisez de ce fait votre total d'HABILETÉ de 4 points pendant la durée du combat. Par chance, le tunnel est trop étroit pour que les deux Orques puissent vous attaquer en même temps. Affrontez-les un par un.

Premier ORQUE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Deuxième ORQUE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).



Vous rassemblez tout ce qui vous reste de force et, brandissant votre épée, vous assenez un dernier coup au Démon du Miroir. Avec un bruit à percer les tympan, ses visages et ses membres commencent à se craqueler. Ses nombreuses bouches hurlent dans les effroyables souffrances de la mort. Enfin, le Démon se brise complètement et tombe sur le sol. Il ne reste plus de lui qu'un amas de fragments minuscules. Vous poussez un énorme soupir de soulagement, et vous vous hâtez le long du tunnel. Rendez-vous au [122](#).

La porte s'ouvre sur une petite pièce sombre. Elle est complètement vide à l'exception d'un solide coffre de bois posé sur un banc contre le mur du fond.

Tournez la page...



Le sol est couvert d'une épaisse couche de poussière dans laquelle se sont nettement imprimées des empreintes de pas. Elles vont jusqu'au coffre et reviennent ensuite vers la porte. Vous vous demandez si ces traces ont été laissées par l'un de vos adversaires qui vous précéderait encore dans « La Marche », ou si ce sont celles d'un Maître de l'Épreuve venu ici récemment déposer le coffre. Si vous voulez pénétrer dans la pièce pour aller ouvrir le coffre, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long du tunnel, rendez-vous au [230](#).

Après avoir pris une profonde inspiration, vous vous penchez au-dessus du trou et vous plongez votre bras dans la masse grouillante des vers. Ils sont froids, gluants, et leur contact est répugnant. Ils sont cependant inoffensifs et vous réussissez à saisir le poignard par le manche. Vous tirez ensuite d'un coup sec pour dégager la lame de la fissure où elle était enfoncée. Vous contemplez ensuite ce magnifique poignard incrusté d'opales, en vous demandant s'il a appartenu autrefois à un participant malchanceux, puis vous le glissez dans votre ceinture et vous quittez la caverne. Rendez-vous au [174](#).

L'anneau en fer est attaché à une petite trappe qui se soulève facilement. À l'intérieur d'un compartiment peu profond, vous découvrez un bouclier finement travaillé, forgé dans le fer le plus pur. Tout en vous émerveillant de sa splendeur, vous le passez à votre bras. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ. Puis, vous vous dirigez vers la double porte dont vous poussez les deux battants. Rendez-vous au [248](#).

Ce second coup d'épée ne parvient pas non plus à briser le miroir. Le Démon du Miroir tend alors un de ses quatre bras et vous attrape le poignet, puis il vous entraîne vers le miroir. Sa force est prodigieuse, et tous vos efforts pour tenter de lui résister restent vains. Chaque seconde qui passe vous rapproche un peu plus de ce miroir fatal et quand, finalement, le Démon en touche la paroi de verre, il semble y disparaître, et vous voyez avec horreur votre propre bras s'y enfoncer à son tour, suivi bientôt du reste de votre corps. Vous êtes à présent à l'intérieur du miroir, dans une autre dimension dont vous ne pourrez jamais revenir.

Vous l'ignorez, mais la Bête Sanguinaire possède un unique point faible : ses véritables yeux. Plus par chance que par intention, vous enfoncez profondément votre lame dans l'un d'eux. Aussitôt, la Bête Sanguinaire retombe lourdement dans son bassin ; puis après quelques bonds convulsifs, elle plonge sous la surface huileuse de la vase. Sans attendre de voir si elle se remettra de cette blessure, vous courez vers le tunnel, anxieux de vous éloigner au plus vite de l'ancre empoisonné où règne la Bête immonde. Rendez-vous au [134](#).

À l'instant même où vous soulevez la coupe, un déclic se produit, et une fléchette jaillit du pied de la table. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **105**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **235**.

Avec un sourire, vous déclarez à Urtika que Pansaigre lui ressemble beaucoup. Puis, pendant qu'elle contemple le portrait avec ravissement, vous saisissez un tabouret cassé, vous vous faufilez derrière elle, et de toute votre force vous le lui fracassez sur la tête. À votre immense soulagement, elle s'effondre sur le sol, sans connaissance. Si vous désirez fouiller sa chambre, rendez-vous au [266](#). Sinon, sortez par la porte est. Vous vous retrouvez au bout d'un tunnel. Rendez-vous au [305](#).

À peine quelques mètres plus loin, vous apercevez une autre porte dans le mur gauche du tunnel. La lettre X est gravée au centre du panneau. Vous collez votre oreille à la porte, mais vous n'entendez rien. Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez continuer en direction du nord, rendez-vous au [217](#).

Le courant est très fort et, gêné par votre armure et votre sac à dos, vous ne parvenez pas à lutter contre lui. En quelques secondes, vous êtes emporté sous le pont. Sur la rive, les Troglodytes vous regardent ; ils s'esclaffent et vous lancent des quolibets tandis que vous vous débattiez vainement, entraîné par la rivière dans les profondeurs de la montagne.

Vous pénétrez dans une petite pièce dépourvue de tout ameublement. À peine êtes-vous entré que la porte claque derrière vous. Soudain, jaillissant de nulle part, une voix retentit : « Bienvenue dans le Labyrinthe de la Mort, le souterrain meurtrier, œuvre géniale du baron Sukumvit. Aventurier, je pense que tu brûles de rendre hommage à mon maître en louant son nom ? » Allez-vous dire :

Rendez-vous au [133](#)

Gloire au Baron Sukumvit ?

Rendez-vous au [251](#)

Sukumvit est un scélérat ?



Vous inspirez une large bouffée de gaz empoisonné et vous vous mettez à tousser. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au 77.

Réagissant aussitôt, vous parvenez à sauter pardessus la langue tendue. Vous courez vers le tunnel en laissant derrière vous la Bête Sanguinaire vautreée dans son bassin, dans l'attente d'une prochaine victime. Rendez-vous au [134](#).

Vos réflexes sont prompts et vous sautez vivement de côté. La fléchette passe en sifflant, vous manquant de justesse, et va se planter dans le mur derrière vous. Vous voyez la coupe gisant à terre, et le liquide rouge qui s'en écoule forme des traînées sombres sur la pierre grise. La coupe, elle-même, pourrait être utile, et vous la rangez dans votre sac à dos. Si vous n'avez pas encore fouillé le Barbare, vous pouvez le faire ; dans ce cas, revenez sur vos pas et rendez-vous au [126](#). Dans le cas contraire, vous quittez la pièce et vous continuez en direction de l'ouest. Rendez-vous au [83](#).

Vos doigts, serrés autour du bas du fauteuil, déclenchent un panneau secret qui s'ouvre brusquement. À l'intérieur d'une petite cavité, vous trouvez une fiole de verre. Vous la prenez et vous lisez l'étiquette : « Potion de Mimétisme – une seule dose. Ce liquide vous permettra de prendre l'apparence de tout être se trouvant à proximité. » Vous rangez l'étrange potion dans votre sac à dos et vous repartez vers le nord. Rendez-vous au **188**.



Vous arrivez à une porte voûtée aménagée dans la paroi droite du tunnel. C'est une lourde porte de pierre munie d'un loquet et d'une poignée ronde ; elle est fermée, mais si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au [168](#). Si, au contraire, vous choisissez de poursuivre votre chemin le long du tunnel, rendez-vous au [267](#).

Il y a un grand panneau de verre encastré dans la paroi gauche du tunnel. À travers la vitre, vous voyez une pièce, brillamment éclairée par des torches, qui regorge d'INSECTES GÉANTS de toutes les espèces imaginables.

Tournez la page...



Abeilles, hannetons, guêpes, tiques, et même des mites qui mesurent plus de six centimètres de long. Au milieu de la pièce, une couronne est posée sur une petite table. Elle est incrustée de pierres précieuses et, en son centre, est serti

un énorme diamant. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **394**

Briser la vitre et essayer de vous emparer de la couronne ?

Rendez-vous au **59**

Continuer vers l'ouest ?

Rendez-vous au **14**

Retourner à la bifurcation pour vous diriger vers le nord ?

Vous arrivez à une autre bifurcation. Allez-vous continuer en direction de l'ouest (rendez-vous au [43](#)), ou prendrez-vous le passage orienté vers le nord (rendez-vous au [24](#)) ?

Bientôt le tunnel oblique brusquement vers la droite en direction de l'est. Vous le suivez jusqu'à ce que vous arriviez devant un étrange barrage : une rangée de douze poteaux plantés horizontalement en travers du passage. Ils sont fixés au mur à environ cinquante centimètres du sol et à un mètre d'intervalle. Si vous voulez passer entre les poteaux, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez les franchir en marchant dessus, rendez-vous au [223](#).

Vous essuyez de la lame de votre épée une substance jaune et nauséabonde, puis vous vous dirigez vers la porte d'un pas rapide. De retour dans le tunnel, vous continuez vers le nord. Rendez-vous au [267](#).

À part deux rations de Provisions qui sont mouillées, et donc à présent immangeables, tous vos autres biens sont intacts. Vous les rangez soigneusement dans votre sac à dos, et vous continuez votre route en direction du nord. Rendez-vous au [356](#).

La boule de bois passe en sifflant près du crâne et heurte le mur avec un grand fracas. Si vous voulez faire une nouvelle tentative en lançant la seconde, boule, rendez-vous au [371](#). Si vous ne le souhaitez pas, ou si vous avez déjà utilisé l'autre boule, vous pouvez décider de refermer la porte et de continuer vers l'ouest le long du tunnel. Rendez-vous au [74](#).

L'Homme des Cavernes porte un bracelet auquel sont accrochés quatre petits crânes de rat. Voulez-vous le passer à votre propre poignet (rendez-vous dans ce cas au [336](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous alors au [298](#)) ?

Votre corps est toujours agité de violents tremblements ; vous avez l'impression que vous allez vous évanouir. Toutefois, votre résistance est grande et vous réussissez à soutenir le choc terrible imposé à votre organisme. Les tremblements finissent par s'apaiser. Vous commencez à ressentir les pouvoirs bénéfiques de l'anneau agir sur vous. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Voyant que Throm vous observe avec inquiétude, vous le rassurez en lui affirmant que vous êtes tout à fait remis. Il s'éloigne aussitôt à grands pas en direction de l'est et vous vous empressez de le suivre. Rendez-vous au [221](#).



Il vous semble incroyable que la Bête Sanguinaire puisse rester insensible à cette nouvelle blessure. Cet instant d'hésitation vous est fatal. Elle se jette sur vous et vous fracture le crâne entre ses mâchoires. Puis, elle vous traîne dans son bassin. À demi décomposé dans la vase, vous serez ensuite dévoré par l'horrible créature.

Après avoir marché longtemps le long du tunnel, vous arrivez finalement à un cul-de-sac. Un immense miroir couvre entièrement le mur du fond, mais dans la faible lumière qui règne ici vous parvenez tout juste à distinguer votre reflet. Si vous décidez d'aller vous regarder de plus près dans le miroir, rendez-vous au [329](#). Si, au contraire, vous préférez refaire en sens inverse le long chemin jusqu'au dernier croisement afin de vous diriger vers l'est, rendez-vous au [135](#).



Malgré les stalactites qui s'écrasent tout autour de vous, vous réussissez à franchir la voûte sans être blessé. Vous vous retournez alors et vous apercevez Throm qui se précipite vers vous en poussant des mugissements, un bras au-dessus de la tête pour se protéger. Il s'engouffre dans le tunnel et se laisse tomber contre le mur glacé, le souffle court et rauque. Il s'excuse ensuite d'avoir provoqué l'éboulement, et il espère que vous voudrez bien lui pardonner. Sans rancune, vous serrez la main qu'il vous tend et vous lui suggérez à l'avenir de s'exprimer par signes, même pour rire ! Vous échangez un sourire et vous continuez votre chemin en direction de l'est. Rendez-vous au [60](#).

À quelque distance en avant, vous apercevez un gros objet, posé sur le sol du tunnel et qui bloque le passage. Il fait cependant bien trop sombre pour déterminer exactement de quoi il s'agit. Les empreintes de pas continuent dans cette direction. Allez-vous poursuivre votre chemin vers l'est (rendez-vous dans ce cas au [56](#)), ou préférez-vous revenir au dernier croisement et prendre vers l'ouest (rendez-vous au [293](#)) ?

Au fond du trou d'environ un mètre de profondeur, vous découvrez un grappin et un sac en cuir. Allez-vous essayer de les attraper (rendez-vous alors au [228](#)), ou n'y accorder aucune attention et poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous dans ce cas au [292](#)) ?

Le Nain regarde les dés. « Vous n'avez pas beaucoup de chance au jeu, fait-il remarquer d'un ton sarcastique. Je regrette, mais je dois vous infliger une pénalité avant de continuer. » Il extrait alors de sa poche deux pilules. L'une est marquée de la lettre H, l'autre de la lettre C. Il vous demande d'en choisir une et de l'avalier. Si vous prenez la pilule marquée H, rendez-vous au **26**. Si vous prenez celle marquée C, rendez-vous au **354**.

En face de vous s'élèvent deux escaliers de pierre séparés par un muret constitué de crânes de rats.

Tournez la page...



Vous pouvez grimper soit l'escalier de gauche – et vous rendre au [176](#) – soit l'escalier de droite – et vous rendre au [384](#).

Le collier est une amulette destinée à donner de la force. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE et vous continuez votre quête vers le nord en vous rendant au 282.

Vous repoussez brusquement la trappe, grimpez les marches en courant et surgissez dans une pièce éclairée par des lanternes. Deux GOBELINS sont en train d'aiguiser leurs courtes épées sur une pierre encastrée dans le sol. Votre soudaine intrusion les prend momentanément au dépourvu, mais ils se ressaisissent très vite et se ruent sur vous pour vous attaquer.

Premier GOBELIN

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

Deuxième GOBELIN

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Les Gobelins vous attaqueront séparément à chaque Assaut, mais vous devrez choisir, à chacun de ces Assauts, celui que vous voulez combattre en priorité. Vous mènerez alors l'Assaut contre lui en observant les règles habituelles. Ensuite, le second Gobelin vous attaquera ; vous lancerez les dés pour mesurer votre Force d'Attaque comme à l'accoutumée, mais si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous n'en aurez pas pour autant blessé le deuxième Gobelin, vous aurez simplement évité le coup qu'il vous aura porté. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous aurez vous-même été blessé. Si vous tuez l'un des Gobelins, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales. En cas de victoire, rendez-vous au [81](#).

Tandis que Urtika continue à bavarder, vous vous dirigez vers la porte sur la pointe des pieds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [69](#). Si vous êtes Malheureux, rendez-vous au [139](#).

Le sac qui pend à la ceinture du Barbare ne contient qu'une viande séchée à l'aspect étrange, enveloppée dans un morceau de tissu. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au [226](#)

Manger la viande séchée ?

Rendez-vous au [41](#)

Laisser là la viande et gagner l'alcôve (si vous ne l'avez pas déjà fait) ?

Rendez-vous au [83](#)

Quitter la pièce et vous diriger vers l'ouest ?

Selon toute apparence, la seule façon de sortir de ce hall est d'utiliser un toboggan situé dans le mur nord. Vous décidez de tenter l'aventure et vous grimpez dedans, puis vous vous laissez doucement glisser et vous atterrissez sur le dos dans une autre pièce. Rendez-vous au [90](#).

Au fond de l'alcôve, vous découvrez un escalier qui mène vers une cave. Des toiles d'araignées vous balaient le visage tandis que vous descendez les marches. Le plafond de la cave est très bas et le sol est couvert d'immondices et de débris. Au milieu du mur du fond, une voûte en pierre s'ouvre sur un tunnel éclairé par des cristaux. À votre droite, vous apercevez de gros champignons qui poussent sur un tas de détritus. Allez-vous franchir la voûte (rendez-vous alors au [35](#)), ou vous arrêter pour manger un morceau de champignon (et vous rendre alors au [233](#)) ?



Vous attachez le grappin à la corde, puis vous le lancez de toutes vos forces au sommet du mur. Ses crochets se plantent dans la pierre et vous commencez à grimper. Arrivé au faîte du mur, vous jetez un coup d'œil au-delà et vous apercevez une énorme bête ressemblant à un dinosaure qui tourne en rond dans une fosse sablonneuse. Sa peau épaisse est constellée de taches verdâtres. Debout sur ses robustes pattes postérieures, il mesure au moins dix mètres de haut. Des dents acérées garnissent ses gigantesques mâchoires qui s'ouvrent et se ferment avec une force à broyer des os. Il y a une haute porte à deux battants dans le mur opposé. Il semble qu'elle soit la seule issue à cette partie du souterrain. Que choisissiez-vous de faire ?

Rendez-vous au [349](#)

Vous descendez le long de la corde pour affronter le MONSTRE DES ABÎMES ?

Rendez-vous au [361](#)

Vous lancez dans la fosse votre talisman en forme de singe (si vous en avez un) ?

Rendez-vous au [167](#)

Vous essayez d'attraper le MONSTRE DES ABÎMES avec votre grappin en restant assis sur le haut du mur ?

Les Lutins arrêtent immédiatement de se battre. Ils ne comprennent pas ce que vous leur dites et se mettent à grogner dans votre direction d'un air agressif. Puis, ils tirent leurs courtes épées et ils se précipitent sur vous pour vous attaquer. Affrontez les un par un.

Premier LUTIN

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Deuxième LUTIN

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

Les flèches d'arbalètes passent au-dessus de votre tête et se plantent dans le mur opposé. Par chance, vous étiez encore accroupi sur le sol. À présent que le piège est hors d'usage, vous pouvez quitter la pièce en franchissant la porte par laquelle vous êtes entré. De retour dans le tunnel, vous vous dirigez vers l'ouest. Rendez-vous au [74](#).

Vous avez à peine le temps d'entendre le Gnome dire : « Une couronne et deux crânes », qu'un éclair blanc, jaillissant de la serrure, vous frappe en pleine poitrine. Vous tombez évanoui sur le sol. Lancez un dé. Ajoutez 1 point au chiffre donné par le dé et réduisez d'autant votre total d'ENDURANCE. Si l'éclair ne vous a pas foudroyé, vous reprenez conscience, et le Gnome vous demande de faire une nouvelle tentative. Vous savez que vous avez placé une des pierres précieuses dans la bonne fente, mais laquelle est-ce ? Vous soupirez et, avec une certaine hésitation, vous essayez une nouvelle combinaison.

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au [16](#)

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au [392](#)

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au [177](#)

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au [287](#)

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au [132](#)

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au [249](#)



La mystérieuse voix s'élève à nouveau, mais cette fois elle n'est plus que mépris et sarcasme. « Ainsi donc, nous avons un poltron parmi nous ? ricane la voix. Mon maître a réservé à votre intention un cadeau tout particulier, larve répugnante. » Soudain, de l'eau commence à se déverser dans la pièce par un trou pratiqué dans le plafond. Le niveau s'élève bientôt au-dessus de vos chevilles et il semble impossible de s'échapper. Vous retournez alors à la porte aussi vite que vous le pouvez. Elle est solidement fermée à clé, et, en désespoir de cause, vous essayez de l'enfoncer à coups d'épaule. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 178. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au 17.

Le tunnel aboutit à une grande pièce dont le plafond est soutenu par de hautes colonnes de marbre. Vous en franchissez le seuil et vous apercevez soudain à votre droite une bête étrange. Elle a le corps d'un lion, et sur son dos sont déployées des ailes qui ressemblent à celles d'un dragon ; mais son visage est celui d'un vieil homme barbu.

Tournez la page...



Avez-vous lu le poème écrit sur le parchemin du Squelette Guerrier ? Si oui, rendez-vous au [222](#). Sinon, allez au [247](#).

Dans la paroi gauche du tunnel, apparaît la galerie du Ver des Rocs ; vous la dépassez et vous arrivez bientôt au croisement. Vous jetez un rapide coup d'œil le long du tunnel qui part vers le sud. Il est désert. Vous pressez le pas et vous vous hâtez vers l'est. Rendez-vous au [68](#).

La porte s'ouvre sur un autre tunnel qui monte en pente douce. Vous gravissez cette pente pendant un moment, puis le sol redevient horizontal et vous arrivez bientôt en vue d'une porte dans le mur droit du tunnel. Une main coupée est clouée au centre du panneau. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [78](#).



Vous marchez le long du tunnel, quand soudain vous apercevez une grosse cloche de bronze suspendue au plafond. Voulez-vous sonner la cloche ? Dans ce cas, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez la contourner et poursuivre votre chemin vers l'ouest, rendez-vous au [362](#).

Les pages du livre sont collées entre elles, mais, au centre, un petit trou y a été découpé. Il épouse la forme exacte d'un flacon fermé par un bouchon de liège qui contient un liquide translucide. Vous le prenez et le montrez à Throm. Il lève aussitôt la main, indiquant par ce geste qu'il ne veut pas que vous l'approchiez avec ce flacon ; il est clair qu'il se moque de ce qu'il ne connaît pas. Mais vous, qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **397**

Boire le liquide qui se trouve dans le flacon ?

Rendez-vous au **75**

Passer le liquide sur vos plaies ?

Rendez-vous au **52**

Ouvrir le livre rouge (si vous ne l'avez pas encore fait) ?

Rendez-vous au **369**

Laisser là le flacon et le livre, et continuer vers le nord en compagnie de Throm ?

Alors que vous essayez de vous échapper, Urtika fait soudain volte-face et ramasse un tabouret cassé. Elle est en colère et vous attaque avec férocité. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous réussissez à tirer votre épée et vous vous défendez.

URTIKA

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **201**.

Vous essayez d'introduire la pointe de votre épée sous l'œil d'émeraude. À votre grande surprise, celui-ci vole aussitôt en éclats. Le gaz empoisonné qui s'en échappe vous atteint en plein visage et vous fait perdre immédiatement conscience. Vous tombez à la renverse et, après avoir rebondi le long de l'idole, vous vous écrasez sur le sol de pierre. Ainsi s'achève votre aventure.

Le Démon du Miroir est presque sur vous. Alors, rassemblant ce qui vous reste de forces, vous brandissez votre épée et vous assenez au miroir un ultime coup. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 72. Si ce chiffre est supérieur à ce total, rendez-vous au 96.

Un nouvel embranchement s'ouvre à gauche du tunnel. Vous vous arrêtez, pour examiner ce nouveau passage mais, ne voyant ni porte, ni personne pour vous y attendre, vous décidez de ne pas l'emprunter. Un peu plus loin, vous apercevez deux corps étendus sur le sol. Votre épée à la main, vous vous approchez des cadavres. Rendez-vous au [338](#).

Vous faites savoir au Nain qu'il peut faire entrer le SCORPION : vous êtes prêt à le combattre. Alors, la porte de bois s'élève avec lenteur, et vous voyez se faufiler au-dessous l'immense corps noir et grotesque d'un Scorpion qui s'avance dans la pièce.

Tournez la page...



Vous tirez aussitôt votre épée, prêt à affronter les pinces énormes et le dard mortel de la sinistre créature.

SCORPION GÉANT

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Le Scorpion vous attaque avec ses deux pinces que vous devez considérer comme deux créatures séparées. Chaque pince a une HABILETÉ de 10 et vous attaquera séparément à chaque Assaut. Vous devrez vous-même choisir quelle est la pince que vous voudrez combattre. Vous mènerez alors le premier assaut contre cette pince comme dans un combat habituel. Ensuite, la deuxième pince vous attaquera ; vous lancerez les dés pour mesurer votre Force d'Attaque, mais si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous n'aurez pas pour autant blessé le Scorpion, vous aurez simplement paré le coup qu'il vous aura porté. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous serez blessé selon les règles habituelles. Si, au cours d'un Assaut, la Force d'Attaque du Scorpion s'élève à 22, rendez-vous au [2](#). Si vous parvenez à tuer le Scorpion sans que sa Force d'Attaque ait atteint 22, rendez-vous au [163](#).

Toujours en souriant, le vieil homme vous regarde et dit calmement :
« Faux. » Rendez-vous au [85](#).

Le Nain avait prévu votre réaction. Par surcroît, vous n'êtes pas aussi rapide qu'à l'ordinaire en raison de votre récent combat ; aussi esquive-t-il facilement votre coup de poing. « Je pourrais vous tuer sur-le-champ, si je le voulais, dit-il, mais je brûle d'envie de vous affronter au corps à corps. » Il laisse alors tomber son arbalète et tire une hache de sa ceinture. Malgré votre fatigue, vous ne pensez qu'à vous venger.

NAIN

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

À chaque Assaut, réduisez votre Force d'Attaque de 2 points en raison de votre condition physique défavorable. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **28**.

La douleur dans vos poumons est telle que vous êtes forcé de remonter à la surface pour respirer. Par chance, les Troglodytes ne vous voient pas, et ils disparaissent bientôt. Vous sortez alors de l'eau et vous traversez le pont pour rejoindre la rive nord. Toutes les provisions dont vous pouviez encore disposer sont maintenant immangeables. Vous continuez à marcher à travers la vaste caverne jusqu'à ce que, finalement, vous aperceviez un tunnel dans le mur du fond. Vous le suivez et vous arrivez bientôt devant une porte close en bois massif. Disposez-vous d'une clé ? Si oui, rendez-vous au [86](#). Si non, rendez-vous au [276](#).

L'eau qui se trouve dans le tube de bambou est rafraîchissante. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Elle contient également une substance magique qui vous permettra d'affronter sans danger des températures infernales. Vous abandonnez là le tube de bambou et, plein d'entrain, vous poursuivez votre route vers le nord. Rendez-vous au [182](#).



Vous n'avez pas d'autre choix que de descendre l'escalier en direction des chiens qui aboient. Vous arrivez au bas des marches, l'épée à la main, et vous vous retrouvez face à deux énormes CHIENS DE GARDE noirs qui sont prêts à sauter sur vous. Ils vous attaquent un par un.

Premier CHIEN DE GARDE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Deuxième CHIEN DE GARDE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **175**. Vous avez la possibilité de *fuir* dès que vous aurez tué le premier Chien de Garde. Vous irez alors vers l'est le long du tunnel. Rendez-vous au **315**.

Vous lâchez la corde et vous l'entendez tomber au fond de la fosse. Le Barbare lance un juron, promettant de vous tuer si vos chemins venaient à nouveau à se croiser. Puis, après avoir pris votre élan, vous sautez par-dessus la fosse. Vous atterrissez sain et sauf de l'autre côté et vous continuez vers l'ouest. Un peu plus loin dans le tunnel, vous marchez sur une pierre ; elle bascule aussitôt en avant, actionnant ainsi le mécanisme d'un piège. Vous levez les yeux juste à temps pour voir un boulet, fixé au plafond, s'abattre sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **70**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **353**.

Vous avez eu le bon sens de ne pas introduire dans le trou le bras avec lequel vous maniez votre épée ; le mal n'est donc pas si grand. Vous perdez cependant 1 point d'HABILETÉ. Vous replongez votre bras dans le trou et en tirez le grappin ainsi que le sac en cuir. À l'intérieur du sac se trouve une minuscule ceinture de cuivre. Vous rangez vos trouvailles dans votre sac à dos et vous continuez vers le nord. Rendez-vous au [292](#).

À l'instant même où vous touchez l'œil d'émeraude de l'idole, vous entendez un grincement en provenance du sol. Vous baissez les yeux et vous avez la surprise de voir les deux oiseaux empaillés prendre leur envol. Les battements de leurs ailes sont saccadés, ce qui ne les empêche pas de tournoyer au-dessus de votre tête en semblants prêts à vous attaquer. Affrontez les GARDIENS VOLANTS un par un, mais réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points pendant toute la durée de ce combat en raison de votre position qui limite votre liberté de mouvements.

Premier GARDIEN VOLANT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Deuxième GARDIEN VOLANT

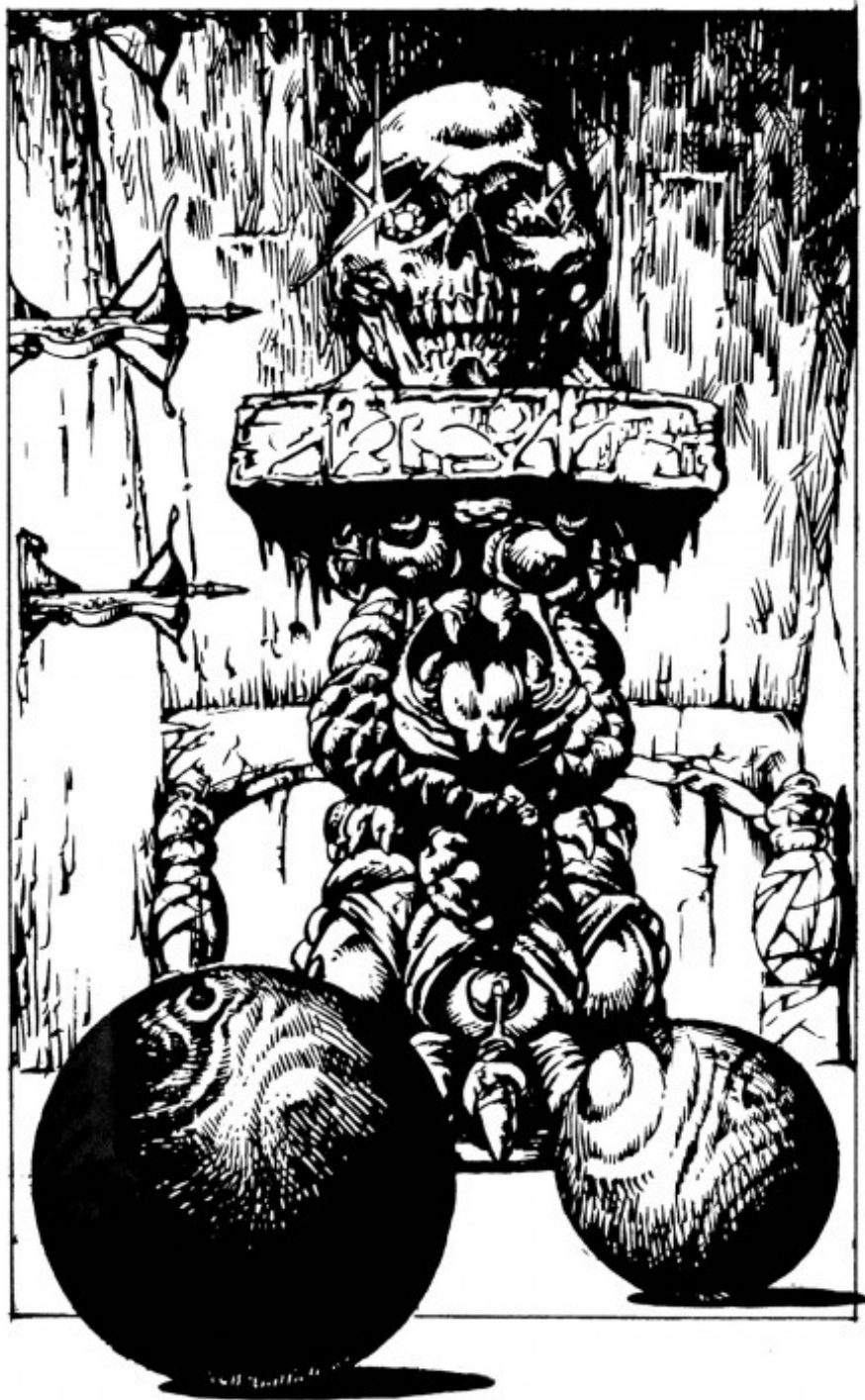
HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **240**.

Le Nain vous félicite d'avoir bien deviné, et il vous annonce qu'il vous faut maintenant passer à la deuxième partie de l'épreuve. Il va donc chercher un panier en osier dans lequel, vous dit-il, un serpent est enfermé. Il renverse le panier et le serpent tombe sur le sol. C'est un cobra qui se dresse aussitôt, prêt à frapper. Le Nain veut mettre vos réflexes à l'épreuve : vous devez donc attraper le cobra à main nue juste au-dessous de la tête, en essayant d'éviter ses crochets mortels. Vous vous accroupissez sur le sol, vos muscles tendus, attendant le moment opportun de le saisir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **55**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **202**.

La porte s'ouvre sur une petite pièce. Au fond, vous apercevez un socle de marbre sur lequel est posé un crâne humain ; serties dans ses orbites, brillent deux pierres précieuses.

Tournez la page...



Une rangée d'arbalètes chargées est accrochée au mur de gauche, et il y a deux boules en bois sur le sol, près de l'entrée. Qu'allez-vous faire ?

Pénétrer dans la pièce et prendre le crâne ?

Rendez-vous au **371**

Rester près de l'entrée et lancer une des boules en bois sur le crâne ?

Rendez-vous au **74**

Refermer la porte et continuer vers l'ouest en emportant les boules en bois ?

Vous courez le long du tunnel et vous avez tôt fait de rejoindre le Barbare à qui vous annoncez que le passage orienté vers l'est se termine par un cul-de-sac. Il hoche silencieusement la tête pour indiquer qu'il a compris, et vous repartez tous deux vers l'ouest. Rendez-vous au [22](#).

Les vers du poème vous reviennent subitement en mémoire : « En un couloir où l'eau viendra couler, garde-toi bien de reculer... » Bien sûr, c'est ici qu'elle veut que vous plongiez. Et maintenant, il vous faut prendre une décision. Allez-vous plonger comme le poème semble vous y inviter (rendez-vous alors au 378), ou rebrousser chemin le long du tunnel (rendez-vous dans ce cas au 322) ?

La petite plaque coulisse facilement. Vous collez votre œil à l'ouverture et vous découvrez une pièce dans laquelle une fosse profonde est creusée, juste derrière la porte. Sur le mur du fond, deux crochets de fer sont fixés, et un rouleau de corde est pendu à l'un d'eux. Si vous voulez ouvrir la porte et sauter par-dessus la fosse pour aller prendre la corde, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez continuer vers le nord le long du tunnel, rendez-vous au [326](#).

Le coffret s'ouvre facilement. À l'intérieur, vous trouvez un petit sac de velours noir qui contient une grosse perle. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Après avoir mis la perle dans votre poche, vous traversez la pièce en hâte, à travers les toiles d'araignées. Rendez-vous au **310**.

Vous portez le pot à vos lèvres et buvez une gorgée de liquide. Vous ressentez aussitôt une telle brûlure que vous lâchez le pot pour porter vos deux mains à votre gorge en feu. Vous avez avalé de l'acide ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si l'acide n'a pas eu raison de vous, rendez-vous au [275](#).

Vos réflexes sont lents en raison des vapeurs empoisonnées que vous avez inspirées. Vous essayez bien de sauter par-dessus la langue tendue, mais vos jambes refusent de vous porter. La langue visqueuse s'enroule alors autour de votre cheville et vous renverse ; puis, lentement, elle vous attire vers le bassin. Votre épée a glissé hors de votre portée et la panique vous saisit. Si vous disposez d'un poignard, rendez-vous au [294](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [334](#).

Votre armure et votre épée vous alourdissent, mais vous réussissez de justesse à atterrir sain et sauf de l'autre côté de la fosse. Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers l'est. Rendez-vous au [237](#).



Vous bousculez les deux Farfadets et vous courez à toutes jambes vers le nord, sous les quolibets et les éclats de rire qui résonnent à vos oreilles. Un peu plus loin dans le tunnel, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle et vérifier le contenu de votre sac à dos. Si vous possédiez des pierres précieuses, elles ont à présent disparu ; le Farfadet qui a atterri sur votre dos vous les a dérobées. Vous maudissez les Farfadets voleurs et vous repartez vers le nord. Rendez-vous au [29](#).

À la lumière qui s'infiltré dans le tunnel, vous retirez le couvercle de la boîte et vous y découvrez une clé en fer ainsi qu'une grosse pierre précieuse. C'est un saphir. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Après avoir soigneusement rangé ces objets dans votre sac à dos, vous reprenez votre chemin en direction du nord. Rendez-vous au [142](#).



Le Nain, sur un balcon, vous félicite de votre victoire, puis il lance un sac dans l'arène et vous conseille de vous détendre et de reprendre des forces avant d'affronter la dernière partie de l'épreuve. Après quoi, il quitte l'arène, en précisant qu'il reviendra dans une dizaine de minutes. Vous ouvrez alors le sac et vous y trouvez une gourde remplie de vin et un poulet rôti. Allez-vous accepter l'offre du Nain et vous restaurer (rendez-vous alors au 363), ou, au contraire, vous asseoir et attendre son retour (rendez-vous dans ce cas au 302) ?

À mesure que vous avancez le long du tunnel, de l'eau se remet à tomber goutte à goutte du plafond. Sur le sol, vous remarquez des empreintes de bottes ; ce sont les mêmes que vous suiviez auparavant en direction de l'ouest, et ces traces vous mènent droit à une porte de fer aménagée dans le mur de droite. Désirez-vous ouvrir cette porte ? Rendez-vous alors au 299. Si vous préférez continuer vers l'ouest, rendez-vous au 83.

Vous introduisez votre Pièce d'Or dans la fente du cadenas. Aussitôt, vous entendez un déclic et la serrure s'ouvre ; vous pouvez alors retirer les échasses des chaînes qui les retenaient. Vous les mettez sur votre épaule et vous poursuivez votre chemin en direction du nord. Rendez-vous au [234](#).

À l'instant même où vous touchez l'œil d'émeraude de l'idole, vous percevez un grincement en provenance du sol. Vous baissez les yeux et vous êtes stupéfait de voir les deux oiseaux empaillés prendre leur envol. Les battements de leurs ailes sont saccadés, ce qui ne les empêche pas de tourner bientôt au-dessus de votre tête, apparemment prêts à vous attaquer. Affrontez les GARDIENS VOLANTS un par un, mais réduisez votre total d'HABILETÉ de 3 points pendant toute la durée de ce combat, en raison de votre position qui limite votre liberté de mouvements.

Premier GARDIEN VOLANT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Deuxième GARDIEN VOLANT

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à tuer les Gardiens Volants, rendez-vous au **11**.

Vous faites tournoyer le grappin au-dessus de votre tête et vous le lancez sur la bête. Les immenses mâchoires du Monstre de la Fosse se referment avec un bruit sec sur le grappin, puis il rejette brutalement la tête en arrière. Vous tenez toujours la corde et la secousse est si forte qu'elle vous arrache du mur où vous étiez assis, vous dégringolez alors au fond de la fosse. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [203](#).

Vous soulevez le loquet et vous poussez la lourde porte de pierre ; vous vous retrouvez alors dans une grande caverne faiblement éclairée. À mesure cependant que vos yeux s'habituent à la pénombre, vous distinguez des parois suintantes d'humidité, couvertes de moisissures. Le sol est jonché de paille et il règne dans ces lieux une odeur fétide ; un faible bourdonnement emplit l'air moite, tandis que vous vous avancez avec précaution vers un coin de la caverne où apparaît un trou peu profond. Vous jetez un coup d'œil prudent à l'intérieur, et vous avez un haut-le-cœur en découvrant une masse grouillante de vers blanchâtres dont certains mesurent jusqu'à cinquante centimètres de long. Pris de nausée, vous décidez de vous éloigner, lorsque vous remarquez que leurs corps ondulants se pressent autour d'un poignard dont la pointe est solidement plantée dans une fissure au fond du trou.

Tournez la page...



Le manche est recouvert de cuir noir, incrusté d'opales, et la lame polie a été forgée dans un étrange métal noir aux reflets rougeâtres, comme jamais vous n'en avez vu. Vous brûlez d'envie de vous emparer de ce poignard, mais il vous faudrait alors plonger la main parmi les vers qui se tortillent. Allez-vous prendre le poignard – rendez-vous au [94](#) – ou reculer dans un mouvement de dégoût et quitter la caverne – rendez-vous alors au [267](#) ?



Il vous observe avec méfiance lorsque vous lui offrez de partager quelques-unes de vos provisions. Mais la faim triomphe de sa peur et il finit par engloutir avidement la nourriture que vous lui proposez. Vous lui demandez alors ce qu'il fait dans ces tunnels, et il vous explique qu'il est le serviteur d'un des Maîtres de l'Épreuve, ces contrôleurs chargés par le Baron Sukumvit de surveiller les différentes parties du souterrain. Il ajoute qu'il aimerait s'enfuir, mais que malheureusement, personne n'est autorisé à quitter le labyrinthe, car, à aucun prix, les secrets de son architecture ne doivent être révélés. Vous lui expliquez que vous êtes un des participants à l'Épreuve des Champions et que toute aide de sa part vous serait fort utile. Il vous regarde alors en se frottant le menton, puis il vous déclare : « Un service en vaut un autre. Tout ce que je sais, c'est que, dans le tunnel nord, se trouve un siège en forme d'oiseau démoniaque. Il existe un panneau secret dissimulé dans les bras du fauteuil et vous y trouverez un flacon qui contient une potion. C'est une Potion de Mimétisme. Voilà, à présent, je dois retourner accomplir une besogne. Bonne chance. J'espère que nous nous rencontrerons à nouveau un jour, loin de ces profondeurs infernales. » L'homme ensuite, s'éloigne en clopinant et vous poursuivez votre chemin vers l'ouest. Rendez-vous au [109](#).



Lorsque vous vous approchez de la forme étendue, vous reconnaissez un de vos adversaires dans l'Épreuve des Champions. Il s'agit en effet de la femme-elfe. Elle est en train de mener une lutte à mort contre un énorme BOA CONSTRICTEUR qui cherche à la broyer entre ses puissants anneaux.

Tournez la page...



Si vous désirez l'aider, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez la laisser se défendre seule et retourner dans le tunnel pour vous diriger vers le nord, rendez-vous au [192](#).

La porte s'ouvre sur une petite pièce, mais, avant d'avoir pu comprendre ce qui se passait, vous tombez tête la première. Il y avait, derrière la porte, un trou que vous n'aviez pas vu. Vous atterrissez lourdement au fond de la fosse en grimaçant de douleur et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Les parois sont grossièrement taillées et offrent de nombreuses prises ; ce qui vous permet de vous hisser hors du trou sans trop de difficulté. Vous maudissez votre empressement et vous vous promettez d'être plus prudent, la prochaine fois, lorsque vous pénétrerez dans une pièce. Vous regardez alors autour de vous et vous voyez deux crochets en fer fixés sur le mur du fond ; un rouleau de corde est pendu à l'un d'eux. Vous le mettez dans votre sac, puis, en sautant cette fois par-dessus la fosse, vous quittez la pièce et vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au [326](#).

Vous vous rappelez la description de l'abominable Bête Sanguinaire ainsi que la mise en garde contre le gaz toxique qui émane du bassin. Vous vous protégez donc la bouche à l'aide de votre manche et vous avancez, l'épée à la main, en prenant garde à la langue redoutable de la bête. Mais, alors que vous contournez le bassin, la bête sanguinaire roule en avant, et sa langue jaillit ; heureusement, vous vous teniez prêt et, d'un grand coup d'épée, vous tranchez le monstrueux appendice. La bête pousse aussitôt un hurlement de douleur et se jette en avant en essayant frénétiquement de vous saisir entre ses mâchoires sanguinolentes. Vous portez alors de terribles coups d'épée à la face de cette bête répugnante, en vous efforçant de crever ses véritables yeux.

BÊTE SANGUINAIRE

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 10

Dés que vous aurez remporté deux Assauts, rendez-vous au **278**.

L'eau froide est rafraîchissante, et elle provient d'une source qui a été saupoudrée de Poussière Enchantée. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. Si vous n'avez pas encore bu à l'autre fontaine, vous pouvez le faire – rendez-vous alors au [337](#) ; si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [368](#).

Alors que vous revenez vers la porte, le bourdonnement augmente d'intensité. Vous regardez désespérément autour de vous, essayant d'en découvrir l'origine et vous jetez alors un coup d'œil vers le plafond, juste à temps pour voir l'immense et grotesque silhouette noire d'une MOUCHE GÉANTE qui vient de surgir d'un renfoncement situé au sommet d'une paroi de la caverne. À mesure qu'elle s'approche, vous réalisez qu'elle mesure au moins un mètre cinquante de long. Ses ailes opaques vibrent, en produisant ce vrombissement qui vous donne la nausée, et ses six pattes noires et velues sont tendues à l'extrême, prêtes à agripper votre corps. Sous ses yeux à facettes, brille une longue trompe noire qu'elle darde avec fureur. Vous avez volé le trésor de la Mouche Géante qu'elle gardait si précieusement dans sa nichée de vers, et il vous faut en supporter les conséquences. *Tentez votre Chance*. Si vous avez de la Chance, rendez-vous au **39**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **350**.

Une capsule métallique est attachée au collier d'un des Chiens de Garde. Vous en ôtez le couvercle et vous trouvez à l'intérieur une petite dent. C'est une dent de Farfadet qui vous portera bonheur et qui vous rapporte 2 points de CHANCE. Vous mettez la dent dans votre poche et vous partez en direction de l'est le long du tunnel. Rendez-vous au **315**.

Vous gravissez lentement l'escalier, posant le pied avec précaution sur chaque marche et vous en atteignez bientôt le sommet sans encombre. Continuez le long du nouveau tunnel et rendez-vous au [277](#).



À peine le Gnome a-t-il crié : « Trois Couronnes ! » que vous entendez le déclic de la serrure. Alors, le lourd battant de la porte s'ouvre lentement et le Gnome se précipite pour jeter avec force la boule de verre à vos pieds. Celle-ci se brise instantanément, laissant échapper un gaz vert que vous essayez de ne pas inspirer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **243**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **103**.

Sous vos assauts violents, la porte cède bientôt ; le panneau central se fend et vous agrandissez rapidement l'ouverture à coups de bottes pour vous y glisser. Les pieds mouillés, mais heureux d'avoir réchappé d'une telle épreuve, vous continuez votre route vers le nord. Rendez-vous au [344](#).

Vous vous ruez sur le Nain, mais d'un geste prompt, il tire de sa ceinture deux fléchettes qu'il lance vers Throm et vous. Elles vous atteignent à la cuisse et vous êtes tous deux instantanément paralysés par le poison dans lequel leur pointe a été trempée. Vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes comme cloué au sol, et vous regardez sans pouvoir faire un geste le Nain retirer la fléchette de votre jambe. Puis, il vous demande si vous voulez bien à présent passer l'épreuve. Avec peine, vous approuvez d'un hochement de tête. Lentement, les effets du poison se dissipent, et, bientôt, vous pouvez à nouveau bouger. Le Nain vous fait signe de le suivre, en ordonnant à Throm d'attendre là son retour. Puis il ouvre une porte secrète dissimulée dans le mur, et vous pénétrez à sa suite dans une petite pièce circulaire. Ensuite, il referme la porte derrière vous, vous confie deux dés en os et vous prie de les lancer sur le sol. Vous faites un 6 et un 2, un total de 8. Le Nain vous demande de les jeter à nouveau, mais, cette fois, vous devez en deviner le total : sera-t-il inférieur, égal ou supérieur à 8 ? Si vous pensez que le total sera inférieur à 8, rendez-vous au **191**. Si vous estimez qu'il sera égal à 8, rendez-vous au **290**. Si vous dites qu'il sera supérieur, rendez-vous au **84**.



Alors que vous portez un coup à la Bête Sanguinaire, vous vous sentez soudain tout étourdi. Le gaz qui émane du bassin est hautement toxique et vous vous effondrez sur le sol, sans connaissance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [53](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [272](#).

Le tunnel vous mène à un hall au sol de marbre ; de hauts piliers s'élèvent jusqu'au plafond. Vous vous avancez et vous entendez vos pas résonner alentour. Soudain, vous sentez un frisson vous parcourir et vous avez la désagréable impression que des yeux invisibles vous observent. Vous ignorez qu'un de vos adversaires est dissimulé derrière un pilier. C'est le NINJA, le mercenaire de la mort, tout de noir vêtu. Sans bruit, il surgit de derrière le pilier et lance dans votre dos un disque au bord dentelé. Instinctivement, une petite voix intérieure vous commande de vous jeter à terre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [312](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [45](#).

La température monte toujours et vous transpirez bientôt à grosses gouttes. Vous continuez à avancer, péniblement, luttant contre la chaleur qui ne cesse de s'intensifier. Très vite, la température atteint un tel degré que vous avez l'impression de traverser une fournaise, et vous sentez que vous allez bientôt vous évanouir. Avez-vous bu le liquide qui se trouvait dans le tube de bambou ? Si oui, rendez-vous au [25](#). Sinon, allez au [242](#).

Vous grimpez sur les échasses et, ainsi perché, vous faites quelques pas le long du tunnel. Votre confiance en vous-même grandit très vite et vous vous sentez bientôt capable de traverser toute cette boue. Quelques instants plus tard, de la fumée s'élève du bas des échasses alors que la boue commence à les ronger. Mais imperturbable, vous continuez à avancer et vous atteignez finalement la terre ferme. Malheureusement, les échasses sont devenues inutilisables et vous êtes forcé de les abandonner là. Vous partez ensuite vers le nord et vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez aller vers l'ouest, rendez-vous au [386](#). Si vous voulez continuer vers le nord, rendez-vous au [218](#).



Le Barbare, qui vous dit s'appeler Throm, attache la corde autour de sa taille, puis il vous tend l'autre extrémité. Lorsqu'il allume la torche, vous percevez une lueur de méfiance dans son regard. Lentement, il enjambe le bord de la fosse et vous vous arc-butez pour résister à la tension de la corde. Tandis qu'il descend ainsi, vous apercevez les parois lisses de la fosse éclairées par la torche du barbare. Enfin, il atteint le fond et vous appelle pour vous annoncer qu'il a découvert un autre tunnel orienté vers le nord. Il vous conseille alors d'accrocher la corde à un rocher afin de pouvoir descendre à votre tour. Si vous choisissez de rester avec le Barbare et d'aller vers le nord en suivant le tunnel qui s'ouvre au fond de la fosse, rendez-vous au [323](#). Mais si vous préférez abandonner Throm, et sauter par-dessus la fosse pour prendre la direction de l'ouest, rendez-vous au [149](#).

Les Troglodytes sont trop absorbés par leur danse tribale pour entendre le bruit produit par votre épée, et vous continuez donc à ramper. Quand vous pensez être assez loin, vous vous relevez et vous vous mettez à courir. Vous voyez une rivière souterraine qui traverse la caverne d'est en ouest, et un pont qui l'enjambe. Soudain, un bruit vous fait jeter un coup d'œil en arrière et vous réalisez que vous avez été repéré : les Troglodytes vous donnent la chasse. Vous avez alors deux possibilités pour tenter d'échapper à vos poursuivants : ou bien vous franchissez le pont (rendez-vous alors au [318](#)), ou bien vous plongez dans la rivière (rendez-vous dans ce cas au [47](#)).

Avec lenteur et prudence, vous entreprenez d'escalader l'idole et vous vous apprêtez à saisir sa grande oreille, lorsque soudain votre pied dérape. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 260. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 358.

Le tunnel oblique brusquement vers la droite et vous apercevez derrière l'angle ainsi formé un petit homme âgé, à la longue barbe, blotti derrière un grand panier d'osier.

Tournez la page...



Une corde qui disparaît dans l'obscurité du plafond est attachée au panier. Le vieil homme semble très alarmé : « Étranger, s'écrie-t-il, laissez-moi en paix.

Je ne vous veux aucun mal. Je ne suis là que pour vous aider, et en échange d'une petite rémunération, je vous hisserai volontiers à l'étage supérieur ; car vous pouvez me croire, c'est là-haut qu'il faut aller. » Si vous êtes prêt à donner au vieil homme, pour prix de ses services, l'un des objets contenus dans votre sac à dos, rendez-vous dans ce cas au **360**. Si vous préférez passer votre chemin et poursuivre le long du tunnel, rendez-vous au **280**.

Le tunnel suit bientôt une pente qui aboutit finalement à un bassin profond, entouré d'un haut mur. Vous rappelez-vous le poème que vous a récité le reflet de la jeune fille ? Si tel est le cas, rendez-vous au [155](#). Si vous n'avez pas vu le reflet de la jeune fille, rendez-vous au [224](#).

Le Fléau d'armes de l'Orque s'enfonce avec une douleur atroce dans votre cuisse gauche. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous chancelez sous le choc, mais vous parvenez quand même à retrouver votre équilibre, juste à temps pour vous défendre. Par chance, le tunnel est trop étroit pour permettre aux deux Orques de vous attaquer en même temps. Affrontez-les un par un.

Premier ORQUE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Deuxième ORQUE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

Votre corps tremble violemment et vous perdez conscience, ce qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **50**.

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à 8, rendez-vous au **152**. Si ce chiffre est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au **121**.

Vous marchez le long du tunnel quand, soudain, vous remarquez une grille de fer encastrée dans le sol. Si vous voulez vous arrêter et la soulever, rendez-vous au [120](#). Si, au contraire, vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [292](#).

L'acide brûle les parois de votre estomac et poursuit son chemin destructeur dans vos organes vitaux. Vous vous effondrez sur le sol sans connaissance. Jamais plus vous ne vous réveillerez. Votre aventure est terminée.

Sur un rebord de pierre contre le mur du tunnel, vous apercevez deux livres poussiéreux à la reliure de cuir. Throm, d'un grognement, exprime son mépris de toute écriture en vous faisant signe de ne pas toucher aux livres et de continuer. Que faites-vous ?

Vous ouvrez le livre à la reliure de cuir rouge ?

Rendez-vous au [52](#)

Vous ouvrez le livre à la reliure de cuir noir ?

Rendez-vous au [138](#)

Vous poursuivez vers le nord le long du tunnel

Rendez-vous au [369](#)

Vous tirez votre épée et vous vous ruez sur le vieil homme. Il lève alors son bras gauche et, soudain, vous heurtez une barrière invisible qui vous projette en arrière. « Ne soyez pas stupide, mes pouvoirs sont immenses, dit le vieillard d'une voix calme. Si vous ne me croyez pas, regardez. » Aussitôt, un poing apparaît et, avant que vous ayez pu faire le moindre geste d'esquive, il s'abat sur votre visage. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous secouez la tête et vous vous frottez le menton. Il semble que vous n'ayez d'autre choix que d'essayer de répondre à sa question. Rendez-vous au [382](#).



Vous levez votre bouclier devant vous, juste à temps pour vous protéger d'une nuée de piquants qui jaillissent de la queue de la Manticore, en visant votre cœur. Les piquants viennent se planter dans votre bouclier et aucun d'entre eux ne vous atteint. Vous tirez alors votre épée, et vous avancez sur la Manticore.

MANTICORE

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **364**.

Par bonheur, la température commence maintenant à baisser, et, bientôt, l'air s'emplit d'une certaine fraîcheur. Dans le mur gauche du tunnel, vous apercevez une porte fermée. Au centre du panneau se trouve une petite plaque qui pourrait, peut-être, coulisser. Qu'allez-vous faire ?

Essayer d'ouvrir la porte ?

Rendez-vous au [171](#)

Essayer de faire glisser la plaque de fer ?

Rendez-vous au [156](#)

Continuer vers le nord le long du tunnel ?

Rendez-vous au [326](#)

Dès que le gaz s'est dissipé, vous revenez près du coffre et vous regardez à l'intérieur. Il y a un pendentif au fond, mais il n'en reste que la monture ; quelqu'un a déjà retiré la pierre précieuse qui y était sertie. Vous en êtes si contrarié que vous jetez le pendentif à terre. Puis, vous quittez rapidement la pièce en tempêtant d'impatience et vous continuez votre chemin le long du tunnel. Rendez-vous au [230](#).

Les flèches d'arbalète sont bien trop nombreuses pour que vous puissiez toutes les éviter. Lancez un dé. Le chiffre obtenu représente le nombre de flèches qui se sont plantées dans votre corps. Chaque flèche vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, il vous faut vous reposer ici un long moment afin de vous remettre de vos blessures. Vous perdez également 1 point de CHANCE. Quand, enfin, vous vous sentez assez fort pour poursuivre votre chemin, vous quittez la pièce et vous continuez vers l'ouest le long du tunnel. Rendez-vous au [74](#).

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans une pièce dont le sol est jonché de paille. Au centre, se trouve une cage haute de deux mètres environ, recouverte d'une grande étoffe.

Tournez la page...



Une corde attachée à la pièce d'étoffe est passée dans un anneau de fer fixé au plafond, et son autre extrémité retombe sur le sol. Si vous voulez dévoiler la cage en retirant l'étoffe, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez quitter la pièce et vous diriger vers le nord le long du tunnel, rendez-vous au [316](#).

Vous fouillez boîtes et placards dans la chambre d'Urtika, mais vous n'y trouvez rien, à l'exception d'un vieil os. Il y a une porte dans le mur est de la pièce, et vous décidez de partir par là. Vous pouvez prendre le vieil os avec vous si vous le désirez. Vous vous trouvez maintenant à l'extrémité d'un autre tunnel. Rendez-vous au [305](#).

Les réflexes du cobra sont plus rapides que les vôtres, et il projette en avant pour vous mordre sa tête encapuchonnée. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 18. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 42.

Vous vous relevez en titubant et vous tirez votre épée juste à temps, car la bête redoutable fonce sur vous et il va falloir livrer là l'un des combats les plus acharnés de votre carrière de héros.

MONSTRE DES ABÎMES

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **258**.

Il y a une petite plaque invisible sur le socle, et lorsque vous remettez le crâne à sa place, vous actionnez, en appuyant dessus par mégarde, un mécanisme qui déclenche le tir des arbalètes. Une grêle de flèches jaillit alors à travers la pièce. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **131**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **199**.

Vous vous élancez sur la trace des Farfadets et vous entendez à nouveau des rires, mais derrière vous cette fois. Vous vous retournez et vous apercevez six autres Farfadets qui émergent d'une porte dissimulée dans le mur du tunnel. Soudain, un septième, qui était perché sur une petite corniche près du plafond, vous saute sur le dos. Vous vous en débarrassez d'un mouvement d'épaule, et vous tirez votre épée, ce qui déclenche un nouvel accès de rire des Farfadets. Voulez-vous les attaquer (rendez-vous alors au [306](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin en vous éloignant d'eux (rendez-vous dans ce cas au [161](#)) ?

Les stalactites continuent à tomber autour de vous, mais vous n'avez pas assez de force pour faire autre chose que ramper vers la voûte. Soudain, vous sentez un bras se glisser autour de votre taille et vous soulever. Dans un état de semi-conscience, vous comprenez que Throm est venu à votre secours. Il vous dépose à l'abri du tunnel et panse vos blessures. Vous décidez ensuite de manger une ration de vos Provisions afin de reprendre des forces et vous en donnez également une à Throm pour le remercier de vous avoir sauvé la vie. Le Barbare est désolé d'avoir provoqué cet éboulement. Malgré la douleur, vous parvenez à lui sourire, et vous serrez la main qu'il vous tend. Quand, finalement, vous vous sentez tout à fait remis, vous vous levez et vous partez vers l'est, accompagné de Throm qui ouvre la marche. Rendez-vous au [60](#).



Vous enlevez votre chemise et vous la déchirez en deux. Puis, vous enveloppez vos pieds de chacun des deux morceaux d'étoffe pour vous protéger de cette boue corrosive que vous traversez à pas de géant. De retour sur la terre ferme, vous essayez frénétiquement d'arracher l'étoffe brûlante avec votre épée. Vous parvenez enfin à vous en débarrasser, mais un peu de boue a traversé le tissu atteignant votre cheville, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous poursuivez vers le nord et vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [386](#)), ou continuer vers le nord (rendez-vous au [218](#)) ?



Vous ouvrez la porte. Vous prenez alors votre élan et vous sautez par-dessus la fosse. Vous mettez la corde dans votre sac à dos puis, sautant à nouveau par-dessus la fosse, vous quittez la pièce et vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au [326](#).

Vous êtes consterné en voyant que, non seulement toutes les provisions qui vous restaient sont mouillées et donc immangeables, mais qu'en plus, un des trésors que vous aviez découvert a disparu. Barrez à votre choix un des objets de votre Liste d'Équipement, ou une de vos pierres précieuses, ou une de vos Potions. Ensuite, vous rangez avec soin les affaires qui vous restent et vous poursuivez votre chemin vers le nord. Rendez-vous au [356](#).

Vous pénétrez dans une pièce où un homme, vêtu de haillons, est enchaîné au mur par le bras gauche. Il lui manque la main droite, et vous comprenez que ce devait être sa main qui était clouée à la porte.

Tournez la page...



Il se recroqueville, effrayé, implorant votre pitié, et recule aussi loin que le lui permettent ses chaînes. Désirez-vous le libérer (rendez-vous dans ce cas au [27](#)), ou préférez-vous quitter la pièce pour aller vers le nord (rendez-vous alors au [78](#)) ?

211

Vous réussissez à vous dégager de l'étreinte d'Urtika et vous tirez votre épée. Ramassant un tabouret cassé en guise d'arme, elle s'avance vers vous.

URTIKA

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **201**.

Agrippant la corde d'une main ferme, vous reculez pour prendre votre élan. Mais dans la pénombre, vous ne remarquez pas que la corde est entaillée, presque coupée en deux, juste au-dessus de vos mains. Vous vous élancez ; mais au moment où vous passez au-dessus de la fosse, la corde casse brusquement, et vous hurlez de terreur en plongeant tête la première dans les profondeurs qui s'ouvrent sous vos pieds. Rendez-vous au [285](#).

Bientôt le tunnel bifurque et vous entendez un bourdonnement en provenance du passage ouest. Voulez-vous marcher dans cette direction pour découvrir ce qui est à l'origine de ce bruit ? Rendez-vous dans ce cas au [108](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [14](#).



Vous marchez le long du tunnel quand, soudain, vous apercevez une ligne rouge peinte en travers du sol. Une pancarte accrochée au mur porte cet avertissement : « Interdiction d'emporter vos armes au-delà de cette limite. » Allez-vous abandonner vos armes avant de poursuivre vers le nord (rendez-vous alors au [389](#)), ou, au contraire, ne tenir aucun compte de l'avis et poursuivre vers le nord (rendez-vous dans ce cas au [181](#)) ?



Votre épée s'enfonce aisément dans la boule géante, et aussitôt vous êtes enveloppé d'un épais nuage marron : ce sont des spores qui collent à votre peau en provoquant de terribles démangeaisons. De grosses cloques apparaissent bientôt sur votre visage et sur vos bras, et vous avez l'impression d'avoir la peau en feu. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En vous grattant furieusement, vous sautez par-dessus la boule à présent vide, et vous vous dirigez vers l'est. Rendez-vous au [13](#).

Vous reconnaissez immédiatement la chevelure de serpents de la Méduse, et vous fermez les yeux pour échapper à son dangereux regard qui vous changerait en pierre. Il vous faut maintenant sortir de ce mauvais pas. Allez-vous pénétrer dans la cage de la Méduse et essayer de lui passer votre épée en travers du corps (rendez-vous au [308](#)), ou battre en retraite et quitter la pièce, les yeux fermés toujours, pour continuer vers le nord (rendez-vous au [316](#)) ?

Le passage monte progressivement et vous mène droit au nord. Vous ne rencontrez aucun croisement. Aucune porte à ouvrir, aucune alcôve à explorer, et, peu à peu, votre attention se relâche. Bientôt, vous devenez si négligent que vous ne remarquez pas un fil métallique tendu près du sol en travers du tunnel. C'est seulement lorsque votre pied bute contre le fil et que vous entendez un lointain grondement que vous réalisez votre erreur. Le grondement s'amplifie jusqu'à vous assourdir ; et soudain, émergeant de l'obscurité, vous voyez rouler vers vous un énorme boulet dont la vitesse augmente à chaque seconde. Vous laissez tomber votre bouclier, si vous en avez un (vous perdez 1 point d'HABILETÉ), et vous faites volte-face pour fuir devant le boulet qui fonce sur vous. Rendez-vous au [36](#).

Vous arrivez à une porte à deux battants située dans le mur gauche du tunnel. Vous tendez l'oreille, mais n'entendez aucun bruit. Vous tournez alors la poignée et, après avoir entrebâillé l'un des battants de la porte, vous jetez un coup d'œil par l'ouverture. Un guerrier en armes est étendu face contre terre sur le sol d'une pièce complètement vide, aux murs lisses et au plafond bas.

Tournez la page...



Selon toute vraisemblance, l'homme est mort ; il ne bouge pas en effet, et reste sourd à vos appels. Une pierre précieuse, peut-être un diamant, est posée près de son bras tendu. Si vous voulez pénétrer dans la pièce et prendre la pierre précieuse, rendez-vous au [65](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [252](#).

La douleur qui étreint vos poumons vous oblige à remonter à la surface pour respirer. Par malheur, un des Troglodytes vous aperçoit et, d'un cri, alerte ses compagnons. Vous regardez, impuissant, les archers vous viser, et une pluie de flèches s'abat sur vous avec une précision mortelle. Votre corps, sans vie, flotte au fil du courant qui vous emporte dans les profondeurs cachées de la montagne.

La cloche émet un son grave qui retentit comme un glas. Autour de vous, tout se met à vibrer et vous serrez les dents quand vous sentez que votre tête, elle aussi, commence à frémir. Votre corps tout entier tremble, et vous tombez sur le sol. Vous vous tordez convulsivement tandis que les vibrations s'intensifient. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Vous cherchez désespérément un moyen d'arrêter la cloche. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **61**

Crier aussi fort que vous le pouvez ?

Rendez-vous au **346**

Essayer de neutraliser la cloche avec votre botte ?

Le tunnel débouche sur une caverne humide. Le sol est rocailleux et le plafond, très haut, est hérissé de stalactites qui pendent telles de longues dents menaçantes. L'eau qui s'en écoule goutte à goutte forme sur le sol des flaques laiteuses. Le tunnel se prolonge au-delà d'une voûte en forme de bouche démoniaque. Désirez-vous explorer la caverne (rendez-vous au [374](#)), ou préférez-vous aller tout droit vers la voûte (rendez-vous au [60](#)) ?

Vous reconnaissez immédiatement la bête : il s'agit d'une MANTICORE. Vous vous rappelez la mise en garde du poème, et vous faites attention à sa queue qui projette des piquants dont la pointe acérée est aussi grosse et aussi dure que celle d'une flèche. Êtes-vous en possession d'un bouclier ? Si oui, rendez-vous au **196**. Sinon, rendez-vous au **6**.



Vous posez avec confiance le pied sur le premier poteau et, en une grande enjambée, vous sautez sur le suivant. À l'instant où vous atterrissez sur le troisième poteau, une pluie d'échardes pointues, chacune mesurant plusieurs centimètres de long, jaillissent. Vous perdez 2 points de CHANCE. Les échardes volent en tous sens et vous ne pouvez éviter d'être touché. Lancez deux dés. Le chiffre obtenu représente le nombre d'échardes qui se sont enfoncées dans votre chair. Chacune réduit votre total d'ENDURANCE de 1 point. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez, en vous aidant des pieds et des mains, à franchir le reste des poteaux. Vous vous asseyez alors pour retirer les échardes de votre corps. Puis, après vous être reposé quelques instants, vous repartez vers l'est. Rendez-vous au **313**.

Il semble qu'il n'y ait aucun moyen de poursuivre en direction du nord. Vous revenez donc sur vos pas le long du tunnel, et vous passez devant le siège de bois. Vous êtes bientôt de retour à la bifurcation et vous prenez à droite pour aller vers l'ouest. Rendez-vous au [43](#).

Vous réagissez immédiatement, et d'un grand coup d'épée vous parvenez à trancher la langue de la Bête Sanguinaire qui hurle de douleur en se jetant en avant pour essayer de vous attraper entre ses mâchoires sanguinolentes. C'est une lutte à mort que vous allez mener.

BÊTE SANGUINAIRE

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 10

Dès que vous aurez remporté le premier Assaut, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 97. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 21.

La viande contient des plantes qui augmenteront votre résistance. Prenez 3 points d'ENDURANCE. Si vous n'êtes pas encore allé jusqu'à l'alcôve, vous pouvez le faire en vous rendant au **41**. Sinon, quittez la pièce pour continuer vers l'ouest. Rendez-vous au **83**.

Avec le même sourire, le vieil homme vous regarde dans les yeux. « Faux », dit-il d'une voix calme. Rendez-vous au 85.

Vous plongez la main dans le trou, et soudain votre sang se glace : quelque chose de chaud et de collant est en train de s'enrouler autour de votre bras ; lorsque vous le ressortez du trou, un hideux tentacule, couvert de ventouses d'une force incroyable, s'y cramponne. Vous tailladez le monstrueux appendice, et quand, enfin, vous parvenez à vous en libérer, votre bras tremble sous l'effet de la douleur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **150**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **33**.

Dès que vous pénétrez sous le faisceau de lumière bleue, vous percevez le murmure de voix étouffées. Les visages ne rient plus, ils expriment à présent le désespoir et la souffrance. Le visage triste d'une jeune fille flotte au-dessus de votre tête et elle se met à murmurer un poème. Comme hypnotisé, vous l'écoutez attentivement, persuadé qu'elle veut vous transmettre un message :

« En un couloir où l'eau viendra couler

Garde-toi bien de reculer.

Retiens ton souffle et va au fond :

L'Épreuve dépend du plongeur. »

Vous vous répétez plusieurs fois le poème dans votre tête afin d'être sûr de vous en souvenir, puis vous quittez le rayon de lumière et vous repartez d'un bon pas vers le nord. Rendez-vous au **107**.

Le tunnel s'élargit de plus en plus ; à quelque distance il s'ouvre sur une immense caverne d'où provient un brouhaha de voix haut perchées. Vous vous faufilez jusqu'à l'entrée et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Une vingtaine de minuscules bonshommes aux gros nez et aux longues oreilles sont rassemblés là, courant en cercle autour d'une grande statue d'or.

Tournez la page...



Que choisissez-vous de faire ?

Rendez-vous au **88**

Vous vous avancez et vous leur parlez ?

Rendez-vous au **5**

Vous essayez de passer devant eux sans vous faire remarquer ?

Rendez-vous au **385**

Vous buvez la Potion de Mimétisme (si vous en avez une) ?

Derrière les corps des Lutins morts, vous découvrez une flaque d'eau fraîche à laquelle vous vous abreuvez à grands traits ; l'acide se trouve ainsi neutralisé, et peu à peu vous retrouvez votre état normal. Puis, malgré la douleur que vous ressentez encore, vous vous levez et vous partez vers le nord. Rendez-vous au [110](#).

Si vous n'avez plus d'armes, rendez-vous au [286](#). Si vous les avez toujours, allez au [320](#).

Vous détachez un gros morceau de champignon que vous croquez avidement, et aussitôt vous sentez votre estomac se gonfler. Vous le voyez même s'arrondir sous votre ceinture, et votre corps tout entier commence à se dilater jusqu'à déchirer vos vêtements. Vous grandissez de plus en plus et, bientôt, votre tête rencontre le plafond. Le champignon que vous avez mangé est très prisé des sorcières qui l'utilisent pour fabriquer leurs potions de croissance, mais, dans votre cas, il signifie la mort. Vous êtes devenu trop grand pour pouvoir un jour quitter cette cave, et votre aventure s'achève ici.

Un peu plus loin, le sol du tunnel se couvre soudain d'une épaisse boue verte dont l'aspect ne vous inspire guère confiance. Vous décidez donc, avant de vous y aventurer, d'y jeter un morceau de tissu. La boue corrosive brûle instantanément l'étoffe sans en laisser la moindre trace. Si vous disposez d'une paire d'échasses, rendez-vous au [183](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [207](#).



Avant que vous ayez eu le temps de réagir, la fléchette s'enfonce dans votre cuisse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au 73.

Le poing recule et se prépare à frapper une nouvelle fois. Avec votre main libre, vous tirez votre épée et vous vous efforcez de sectionner la poignée de la porte. Ce poing qui vous attaque n'est qu'une des multiples formes d'un IMITATEUR.

IMITATEUR

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Dès que vous aurez remporté le premier Assaut, rendez-vous au **314**.

Le tunnel oblique brusquement vers la gauche et continue vers le nord aussi loin que porte la vue. Bientôt, vous arrivez à une porte en bois située dans le mur gauche du tunnel. Voulez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [12](#)), ou préférez-vous poursuivre vers le nord (rendez-vous alors au [100](#)) ?

Au moment où vous tombez, vous parvenez de justesse à attraper la corde des deux mains. Vous vous efforcez alors d'atteindre le côté opposé, et lorsque vous arrivez enfin, vous reprenez pied sur le sol. Vous enlevez le casque du piquet, et vous vous en coiffez. C'est là, sans nul doute, l'œuvre d'un habile forgeron. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ. Ensuite, comme vous ne voulez pas prendre le risque de jouer les funambules, vous décidez de revenir de l'autre côté en vous cramponnant des quatre membres à la corde. Parvenu sain et sauf sur la terre ferme, vous passez sous la voûte et vous vous dirigez vers le nord le long du tunnel. Rendez-vous au [291](#).



Quelques centaines de mètres plus loin, vous trouvez une porte fermée dans le mur gauche du tunnel. Vous collez votre oreille contre le panneau et vous écoutez attentivement, mais aucun son ne vous parvient. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez poursuivre vers le nord, le long du tunnel, rendez-vous au [344](#).

Vous regardez à terre et vous voyez les corps recroquevillés des Gardiens Volants qui gisent, à présent sans vie, sur le sol de la caverne. Puis, avec la pointe de votre épée, vous vous efforcez d'extraire l'émeraude de l'œil de l'idole. Enfin, elle se détache, et en la rattrapant au vol, vous êtes surpris de constater qu'elle pèse bon poids. Vous la rangez ensuite dans votre sac à dos en espérant qu'elle pourra vous être utile plus tard. Si vous désirez maintenant enlever l'œil droit, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez redescendre de l'idole, rendez-vous au [89](#).

Dans le mur est du tunnel, vous apercevez un rideau de velours brun tendu en travers d'une voûte. Voulez-vous écarter le rideau et passer sous la voûte (rendez-vous au [393](#)), ou préférez-vous poursuivre vers le nord (rendez-vous au [291](#)) ?

Vous secouez la tête, en essayant désespérément de garder conscience, mais la chaleur est bien trop opprimante et vous tombez sur le sol. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **48**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total d'HABILETÉ, rendez-vous au **366**.



Vous vous couvrez le nez et la bouche à l'aide de votre main pour éviter d'inspirer le gaz, et vous franchissez à votre tour la porte ouverte. Vous pénétrez alors dans un autre tunnel au bout duquel brille la réconfortante lumière du jour. À mi-chemin, vous découvrez, tout surpris, le Gnome étendu raide mort en travers du tunnel. Un carreau d'arbalète est fiché dans sa tempe. Dans sa soif de liberté, le Gnome s'est laissé prendre au dernier piège du Baron Sukumvit. Vous poursuivez votre route et vous émergez bientôt sous le soleil radieux. Et maintenant, rendez-vous au [400](#).

Il empoche votre Pièce d'Or, et vous déclare que dans le tunnel nord se trouve un siège de bois en forme d'oiseau démoniaque. Un panneau secret dans le bras du fauteuil dissimule une cachette, dans laquelle vous découvrirez un flacon de verre rempli d'une potion. « C'est une Potion de Mimétisme, si je me souviens bien. Bonne chance. J'espère que nous nous rencontrerons à nouveau, un jour, loin de ces profondeurs infernales. » Sur ces mots, l'homme s'éloigne en clopinant et vous poursuivez votre voyage. Rendez-vous au [109](#).

Vous n'avez pas d'autre choix que d'ouvrir la porte ; en effet, le mur est bien trop lisse pour songer à l'escalader. En prenant une profonde inspiration, vous tournez la poignée et vous pénétrez dans une fosse dont le sol est couvert de sable. Au centre, se dresse un énorme monstre qui ressemble à un dinosaure.

Tournez la page...



Debout sur ses robustes pattes postérieures, il mesure au moins dix mètres de haut, et il barre l'accès à une haute porte à deux battants, aménagée dans le mur opposé. La peau épaisse du monstre est constellée de taches verdâtres. Des dents acérées garnissent ses gigantesques mâchoires qui s'ouvrent et se ferment. Elles semblent assez puissantes pour broyer des os, et même vous, vous ne pouvez-vous empêcher de trembler tandis que vous vous approchez

de lui, l'épée à la main. Vous êtes cependant prêt à combattre.

MONSTRE DES ABÎMES

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **258**.

Bien que vous soyez extrêmement prudent, votre jambe frôle un poteau. Une grêle d'échardes pointues jaillit aussitôt, chacune mesurant plusieurs centimètres de long. Vous perdez 2 points de CHANCE. Les échardes volent en tous sens, et vous ne pouvez éviter d'être touché. Lancez deux dés. Le chiffre obtenu représente le nombre d'échardes qui se sont enfoncées dans votre chair. Chacune réduit votre total d'ENDURANCE de 1 point. Si vous êtes encore en vie, vous vous asseyez pour retirer les échardes de votre corps – ce qui ne va pas sans mal, et vous partez vers l'est. Rendez-vous au **313**.



La créature qui vous fait face est la redoutable MANTICORE, dont la queue peut projeter une multitude de piquants acérés, aussi gros et aussi durs que des flèches. Or soudain, sa queue justement s'agite d'un mouvement rapide, et une nuée de piquants jaillit dans votre direction. Jetez un dé. Le chiffre obtenu est le nombre de piquants qui se sont plantés dans votre corps. Chacun réduit votre total d'ENDURANCE de 2 points. Si vous êtes encore en vie, vous tirez votre épée et vous vous avancez en titubant vers la Manticore pour l'attaquer avant qu'elle puisse lâcher un nouveau jet de ses redoutables piquants.

MANTICORE

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **364**.



La porte s'ouvre sur un tunnel qui part vers le nord. Vous refermez la porte derrière vous et vous vous mettez en chemin. Rendez-vous au [214](#).

Vous avez à peine le temps d'entendre le Gnome dire : « Une couronne et deux crânes », qu'un éclair blanc, jaillissant de la serrure, vous frappe en pleine poitrine. Vous tombez évanoui sur le sol. Lancez un dé, ajoutez 1 point au chiffre donné par le dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du montant obtenu. Si vous n'avez pas été foudroyé, vous reprenez conscience et le Gnome vous demande de faire une nouvelle tentative. Vous savez que vous avez mis une des pierres précieuses dans la bonne fente, mais laquelle est-ce ? Avec un profond soupir, vous essayez une nouvelle combinaison.

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au **16**

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au **392**

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au **177**

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au **287**

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au **132**

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au **249**

Alors que vous courez pour atteindre la porte, le vieil homme derrière vous s'écrie : « Il est inutile de courir, personne ne peut m'échapper. Arrêtez ou je vous change en pierre sur-le-champ ! » Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **44**

Continuer à courir ?

Rendez-vous au **195**

Vous retourner et l'attaquer avec votre épée ?

Rendez-vous au **382**

Lui dire que vous allez répondre à sa question ?

À nouveau, la mystérieuse voix s'élève, mais cette fois, à votre grande surprise, son ton en est bien moins menaçant : « Bravo, mon maître aime ceux qui font preuve de courage. Prenez ce cadeau pour vous aider. Il exaucera un vœu, mais un vœu seulement. Adieu. » Aussitôt, un anneau d'or apparaît magiquement et atterrit à vos pieds avec un léger tintement. Vous le ramassez et le glissez à votre doigt. Puis, la porte s'ouvre et vous retournez dans le couloir pour continuer vers le nord. Rendez-vous au [344](#).

Le tunnel mène vers le nord sur une bonne distance, puis il aboutit finalement à un cul-de-sac. L'extrémité d'un toboggan apparaît dans le mur ouest, et il semble que ce soit le seul chemin possible pour aller de l'avant. Vous décidez donc de vous engouffrer dans cet étroit boyau et vous glissez doucement jusqu'en bas, atterrissant sur le dos dans une pièce. Rendez-vous au [90](#).

Vous prenez l'os dans votre sac à dos et vous le lancez au bas de l'escalier. Les aboiements redoublent de force, puis se transforment en grondements et en grognements lorsque l'os tombe sur le sol. Avec prudence, vous descendez alors les marches, votre épée à la main, et vous voyez deux énormes CHIENS DE GARDE en train de se battre pour s'approprier l'os. Vous passez devant eux en courant et vous continuez le long du tunnel. Rendez-vous au [315](#).

Vous tirez votre épée et vous vous avancez lentement en direction du Ver des Rocs, ce monstre énorme et visqueux.

VER DES ROCS

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 11

Si vous gagnez, rendez-vous au **76**. Après deux Assauts, vous pouvez choisir de *fuir* vers l'ouest, le long du tunnel. Rendez-vous au **117**.

Vous vous élancez le long du chemin étroit lorsque, soudain, vous vous sentez tout étourdi. Le gaz qui émane du bassin est en train d'agir : votre vision commence à se brouiller et vous perdez l'équilibre. Vous vous rendez vaguement compte, dans une demi-conscience, que la Bête Sanguinaire enroule sa langue autour de votre jambe pour vous entraîner dans son bassin. Et, lorsque votre corps aura commencé à se décomposer dans cette vase répugnante, l'ignoble monstre vous dévorera tout à loisir.



Vous rappelant les paroles du vieil homme, vous examinez le bras du fauteuil à la recherche du panneau secret, et vous découvrez bientôt une petite rainure presque invisible ; vous appuyez alors à cet endroit pour essayer de faire fonctionner le mécanisme et soudain, un minuscule panneau pivote, découvrant une cachette dans laquelle vous trouvez un flacon en verre. Sur l'étiquette, il est écrit : « Potion de Mimétisme – une seule dose. Ce liquide vous permettra de prendre l'apparence de toute créature proche. » Vous rangez l'étrange potion dans votre sac à dos et vous continuez vers le nord. Rendez-vous au [188](#).

À l'intérieur de la poche de l'un des Orques, vous dénicher une Pièce d'Or et un tube en bois. Vous rangez vos trouvailles dans votre sac à dos et vous partez vers l'ouest. Rendez-vous au [164](#).

Ce combat vous a épuisé et vous prenez un peu de repos, assis sur la queue de la bête morte. Baissant les yeux, vous remarquez alors, un peu plus loin sur le sol, un anneau en fer qui affleure sous le sable. Si vous voulez tirer l'anneau, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez quitter la fosse par la porte à deux battants, rendez-vous au [248](#).

Ignorant la douleur, vous continuez à courir. À quelques distances en avant, vous apercevez une rivière souterraine qui traverse la caverne d'est en ouest ; un pont enjambe le cours d'eau. Vous jetez un rapide coup d'œil en arrière et vous apercevez les Troglodytes qui vous talonnent. Vous avez alors deux possibilités pour essayer d'échapper à vos poursuivants : ou bien vous franchissez le pont (rendez-vous dans ce cas au [318](#)), ou bien vous plongez dans la rivière (rendez-vous alors au [47](#)).

Vous parvenez de justesse à agripper l'oreille de l'idole et à retrouver votre équilibre. Puis, vous escaladez son visage et vous vous asseyez à califourchon sur son nez. Vous tirez alors votre épée, en vous demandant à quel œil vous attaquer en premier. Si vous choisissez d'enlever l'œil gauche, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez enlever l'œil droit, rendez-vous au [140](#).

Malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à enlever la corde du cou de l'idole. Finalement, vous y renoncez, et vous l'abandonnez à quiconque pourrait venir après vous. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la caverne ; vous vous dirigez donc vers le mur nord et vous pénétrez dans le tunnel. Rendez-vous au [239](#).

La porte s'ouvre sur un autre tunnel orienté vers le nord. De part et d'autre du passage, se trouvent deux fontaines en forme de chérubins. L'eau jaillit de leur bouche et tombe en cascade dans de petites vasques posées à leurs pieds. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au [337](#)

Boire à la fontaine de gauche ?

Rendez-vous au [173](#)

Boire à la fontaine de droite ?

Rendez-vous au [368](#)

Continuer votre marche vers le nord ?

La porte s'ouvre sur un autre tunnel qui mène vers l'ouest. Vous le suivez et vous arrivez bientôt à une porte située dans le mur nord. Désirez-vous ouvrir cette porte ? Dans ce cas, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers l'ouest, rendez-vous alors au [74](#).

Devant vous, dans la faible lumière du tunnel, vous apercevez deux LUTINS en train de se battre furieusement à coups de poing et de pied.

Tournez la page...



Un sac posé sur le sol semble être la cause de la bagarre. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **130**

Essayer de leur parler ?

Rendez-vous au [51](#)

Les attaquer avec votre épée ?

Rendez-vous au [355](#)

Essayer de vous faufiler sans vous faire remarquer ?



Tout en frottant votre Anneau Magique, vous faites le vœu que le Démon du Miroir retourne dans son monde et y demeure à jamais. Alors, tandis qu'il continue à avancer sur vous, sa silhouette est soudain parcourue de reflets lumineux et ses contours deviennent flous. Puis, il disparaît complètement et vous pouvez à présent poursuivre votre quête vers le nord. Rendez-vous au [122](#).

Vous fouillez boîtes et placards de la chambre d'Urtika, mais vous n'y trouvez rien à l'exception d'un vieil os que vous pouvez emporter si vous le désirez. Vous quittez la chambre par la porte est et vous vous retrouvez à l'extrémité d'un autre tunnel. Rendez-vous au [305](#).

Le tunnel aboutit bientôt à un croisement. Vous regardez à gauche, puis à droite où un passage étroit s'enfonce dans la pénombre. Irez-vous vers l'ouest (rendez-vous alors au [352](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [68](#)) ?

Vous bondissez en avant pour essayer de capturer leur chef et le prendre en otage. Mais les Troglodytes sont prompts à la riposte ; six archers lâchent aussitôt leurs flèches sur vous. Leur tir est d'une précision mortelle, et pas une flèche ne manque son but. Vous vous effondrez sur le sol, tué sur le coup. Les Troglodytes ont mis brutalement fin à votre voyage.



Vous versez l'onguent dans votre main et vous l'appliquez sur vos plaies. Son pouvoir cicatrisant est immédiat et vous vous sentez reprendre très vite des forces. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas encore mangé le riz et bu l'eau, vous pouvez le faire, en vous rendant au [330](#). Sinon, vous quittez le hall en n'emportant avec vous que le diamant. Rendez-vous au [127](#).



Le couvercle de la boîte se soulève facilement. À l'intérieur, vous trouvez 2 Pièces d'Or et un morceau de parchemin qui vous est adressé. Après avoir rangé les pièces dans votre poche, vous déroulez le parchemin et y lisez ce message : « Félicitations. Vous avez eu l'intelligence de vous arrêter et de profiter de l'aide qui vous était offerte. Sachez donc qu'il vous faudra trouver et utiliser divers objets si vous espérez triompher de mon Labyrinthe de la Mort. Signé : Sukumvit. » Vous vous répétez le message dans votre tête, afin de vous en souvenir, puis vous déchirez la note en petits morceaux et vous continuez vers le nord le long du tunnel. Rendez-vous au [66](#).

Vous saisissez votre bouclier et vous vous apprêtez à le lancer de l'autre côté de la fosse lorsque, soudain, il vous glisse des mains et roule sur le sol. Avant que vous ayez pu le rattraper, il passe par-dessus le bord du trou et, rebondissant avec bruit le long des parois, il dégringole au fond. La perte de votre bouclier diminue votre adresse à combattre : vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Vous vous maudissez de votre maladresse. Puis, vous prenez votre élan, vous sautez par-dessus le trou et vous atterrissez sain et sauf de l'autre côté. Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers l'est. Rendez-vous au [237](#).

La Bête Sanguinaire est bien trop boursouflée et bien trop lourde pour se traîner hors de sa vase, mais sa langue très longue jaillit et s'enroule autour de votre jambe. Elle vous attire alors, toujours inconscient, dans son bassin. L'hideuse Bête Sanguinaire pourra bientôt se repaître de vous, lorsque votre corps aura commencé à se décomposer dans la vase répugnante.

La boule en bois heurte le crâne et le renverse de son socle. Mais, à votre grande surprise, les arbalètes ne lâchent pas leurs terribles flèches. Vous vous avancez alors, avec prudence et vous ramassez le crâne, dont les yeux sont des topazes que vous vous empressez d'enlever de leurs orbites. Vous les rangez ensuite dans votre sac à dos en vous demandant si un piège vous attend toujours dans la pièce. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **15**

Vous mettre à quatre pattes et ramper hors de la pièce en emportant le crâne ?

Rendez-vous au **204**

Replacer le crâne sur le socle avant de quitter la pièce ?

Vous avancez avec une certaine angoisse sur la corde raide en n'osant pas regarder le vide qui s'étend sous vos pieds. À mi-parcours, vous êtes pris de panique et vous perdez l'équilibre. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **238**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **359**.

Une épaisse fumée s'élève du sol à l'endroit où l'acide s'est écoulé du pot brisé. Vous rampez sur le sol, essayant désespérément de trouver de l'eau potable parmi les flaques qui stagnent dans le tunnel. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **231**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **309**.

Tandis que vous essayez d'enfoncer la porte à coups d'épaule, vous entendez, en provenance du tunnel, les voix aiguës des Troglodytes qui se rapprochent. Vous êtes pris au piège et vous tirez votre épée. Bientôt, les Troglodytes vous cernent, leurs arcs tendus, et une nuée de flèches s'abat sur vous sans vous laisser la moindre chance de survie. Votre cadavre étendu sur le sol, dans les profondeurs du Labyrinthe, témoignera de votre échec...

Le tunnel oblique brusquement à droite puis, une centaine de mètres plus loin, aboutit à un croisement. Vous regardez à gauche et vous apercevez deux corps étendus sur le sol. Vous décidez d'aller les examiner de plus près. Rendez-vous au [338](#).



Votre lame s'enfonce dans l'un des véritables yeux de la Bête Sanguinaire. Cruellement blessée, celle-ci s'écroule dans son bassin, en se débattant avec fureur. Vous profitez de l'aubaine et vous vous élancez le long du bassin vers l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [134](#).

Vous arrivez à une bifurcation. Un nouveau tunnel part vers l'ouest, mais les empreintes de pas que vous suiviez auparavant se poursuivent vers le nord. Vous décidez donc de prendre la même direction. Rendez-vous au [32](#).

Le tunnel continue longtemps vers l'est pour finalement aboutir à un croisement. Les murs, le plafond et le sol du passage qui part vers le sud sont couverts d'une épaisse boue verte. Vous estimez plus prudent de ne pas vous y aventurer, et vous prenez la direction du nord. Rendez-vous au [218](#).

D'un coup de votre fidèle épée, vous tranchez la tête du Boa Constrictor, puis vous vous empressiez de libérer la femme elfe du corps massif enroulé autour d'elle ; vous essayez de la ranimer, et bientôt, ses yeux s'entrouvrent ; hélas, il est clair qu'il ne reste aucun espoir de la sauver. Elle vous contemple avec un pâle sourire et s'adresse à vous dans un murmure : « Merci, dit-elle, je sais qu'il est trop tard pour moi, mais je vais vous révéler ce que j'ai découvert. Vous êtes sur le bon chemin ; il vous faudra cependant des pierres précieuses pour ouvrir l'ultime porte. L'une d'elles est un diamant, j'ignore quelles sont les autres. Hélas, je n'ai pas trouvé de diamant et je ne peux que vous encourager à en chercher un. Bonne chance. » Ses yeux se ferment alors et elle s'affaisse sur le sol glacé de la caverne. Vous la regardez tristement rendre son dernier soupir. Sachant qu'elle ne vous en tiendrait pas rigueur, vous prenez deux de ses poignards et vous fouillez son sac à dos en cuir. À l'intérieur, vous découvrez une galette de pain, un miroir et un talisman d'os en forme de singe. Si vous voulez manger le pain, rendez-vous au [399](#). Si vous préférez n'emporter que le miroir et le talisman, puis retourner dans le tunnel pour vous diriger vers le nord, rendez-vous au [192](#).



Le tunnel aboutit à un croisement et vous rencontrez là un des autres concurrents, un barbare, qui hésite sur le chemin à prendre.

Tournez la page...



Vous vous adressez à lui mais il ne répond rien, vous fixant seulement d'un regard froid, les mains fermement serrées sur le manche de sa hache. Vous vous approchez et vous lui demandez quel chemin il compte prendre. Le barbare finit par vous répondre par un grognement, en indiquant qu'il a

l'intention d'aller vers l'ouest et que vous pouvez l'accompagner si vous le désirez. Allez-vous partir vers l'ouest avec lui (rendez-vous au [22](#)), ou décliner son offre et vous diriger seul vers l'est (rendez-vous au [388](#)) ?

Il vous faut vous blottir tout au fond de l'anfractuosit   pour ne pas   tre vu. Dans cette position peu confortable, vous voyez passer devant vous deux pieds dont vous ignorez    qui ils peuvent bien appartenir. Quelques minutes plus tard, tout est redevenu calme. Vous sortez de votre cachette et vous repartez vers l'ouest. Rendez-vous au [109](#).

Avez-vous bu une potion trouvée dans un livre à la reliure de cuir noir ? Si tel est le cas, rendez-vous au [398](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [57](#).

Vous atterrissez lourdement sur le dos, mais, par chance, votre sac amortit le choc. Vous perdez cependant 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Il règne au fond de la fosse une totale obscurité et vous rampez sur le sol en avançant à tâtons. Soudain, votre main rencontre quelque chose de froid et de dur. L'objet est petit et rond, lisse au toucher, mais vous n'arrivez pas à deviner de quoi il s'agit. Vous le rangez avec soin dans votre sac, attendant d'être sorti de la fosse pour voir ce que c'est. Vous continuez à ramper et, enfin, vous atteignez une paroi. Elle est trop lisse cependant pour que vous puissiez l'escalader, et il vous faut, à l'aide de votre épée, y creuser des entailles qui vous permettront d'avoir prise. Cette opération vous prend beaucoup de temps, mais vous finissez par émerger de la fosse sur le côté est. Vous sortez immédiatement l'objet de votre sac et vous découvrez qu'il s'agit d'un rubis rouge sang. Cette trouvaille vous réjouit et vous repartez vers l'est, le cœur léger et en sifflotant doucement. Rendez-vous au [237](#).

De toute évidence, vous avez eu tort d'abandonner vos armes tout à l'heure. Mais à présent, vous pouvez prendre celles du Ninja, son long sabre notamment, ainsi qu'un de ses couteaux. La lame d'acier du sabre est d'une extraordinaire dureté et sa redoutable splendeur vous impressionne. Prenez 4 points d'HABILETÉ et rendez-vous au **320**.

Vous avez à peine le temps d'entendre le Gnome dire : « Une couronne et deux crânes », qu'un éclair blanc, jaillissant de la serrure, vous frappe en pleine poitrine ; vous tombez évanoui sur le sol. Lancez un dé, ajoutez 1 point au chiffre donné par le dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du montant obtenu. Si l'éclair ne vous a pas foudroyé, vous reprenez conscience et le Gnome vous demande de faire une nouvelle tentative. Vous savez que vous avez mis une des pierres précieuses dans la bonne fente, mais laquelle est-ce ? Vous laissez échapper un soupir, puis, en hésitant quelque peu, vous essayez une nouvelle combinaison.

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au **16**

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au **392**

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au **177**

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au **287**

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au **132**

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au **249**

Vous regardez à gauche et vous apercevez Throm debout devant le cadavre du Troll des Cavernes qu'il vient de tuer. Du sang coule d'une profonde blessure qu'il a reçue à l'épaule, mais il ne semble guère s'en inquiéter. Vous fouillez les corps de Trolls sans rien trouver, à part un anneau en os, passé dans un lacet de cuir qui pend au cou de l'un d'eux. Sur l'anneau est gravé un symbole que Throm reconnaît immédiatement. Il a dû appartenir, vous explique-t-il, à des druides du nord ; et cet ancien talisman augmenterait vos pouvoirs si votre corps parvenait à en supporter la puissance. Throm refuse de le toucher et vous conseille de le laisser là. Allez-vous malgré tout passer l'anneau à votre doigt (rendez-vous dans ce cas au [64](#)), ou poursuivre votre chemin vers l'est en compagnie de Throm (rendez-vous alors au [221](#)) ?

L'étoffe glisse et découvre la cage dans laquelle – ô horreur ! – est enfermée une femme âgée dont les cheveux sont constitués d'une masse grouillante de serpents. Vous êtes en présence de la redoutable MÉDUSE ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [216](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [19](#).

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est 8, rendez-vous au **152**. Si ce chiffre est autre que 8, rendez-vous au **121**.

Le tunnel continue longtemps en direction du nord, puis il oblique brusquement vers la droite. Vous le suivez et vous arrivez à un cul-de-sac. Un toboggan en bois, aménagé dans le mur, semble offrir le seul espoir de poursuivre votre route. Vous décidez de tenter l'aventure et vous vous engouffrez dans le boyau. En glissant doucement, vous atterrissez sur le dos et vous vous retrouvez dans une pièce. Rendez-vous au [90](#).

Vous arrivez en vue d'une porte dans le mur gauche du tunnel. Vous y collez l'oreille, mais vous n'entendez rien. La porte n'est pas fermée à clé et la poignée tourne facilement. Vous pouvez soit ouvrir la porte (et vous rendre au [93](#)) soit poursuivre votre chemin le long du tunnel (et vous rendre au [230](#)).



Vous suivez les trois paires d'empreintes de pas le long du passage ouest et vous arrivez bientôt à une bifurcation. Là, deux paires d'empreintes continuent vers l'ouest. Allez-vous prendre le même chemin ? Dans ce cas, rendez-vous au [137](#). Si vous choisissez de vous diriger vers le nord, sur la trace de la troisième paire d'empreintes, rendez-vous alors au [387](#).

Avec votre main libre, vous tirez le poignard de votre ceinture et vous tranchez la langue de la Bête Sanguinaire. Le monstre hurle de douleur et se jette en avant, aussi loin que possible, pour essayer de vous attraper entre ses mâchoires sanguinolentes. Il vous faut combattre la bête, avec votre poignard. Réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points au cours de cet affrontement, car vous ne combattez pas avec votre épée.

BÊTE SANGUINAIRE

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 10

Dès que vous aurez remporté le premier Assaut, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **97**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **21**.

Alors que vous courez vers la voûte, vous butez contre un caillou et, perdant l'équilibre, vous tombez de tout votre long. Avant que vous ayez pu vous relever, un stalactite s'écrase sur vous et son extrémité pointue s'enfonce dans votre jambe. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [206](#).

Un peu plus loin, le tunnel forme un coude, au-delà duquel il se prolonge vers le nord. Vous vous arrêtez juste avant l'angle, surpris d'entendre des chuchotements et des rires étouffés. Si vous voulez tirer votre épée et tourner le coin pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez retourner à la dernière bifurcation pour repartir vers le nord, rendez-vous au [241](#).

Vous êtes quelque peu chagriné de perdre ainsi vos biens si durement acquis. Cet épisode vous coûte 1 point de CHANCE. Sans même prendre le temps de vous remercier, Urtika vous pousse hors de sa chambre. Vous passez par une porte dans le mur est, et vous vous retrouvez dans un autre tunnel. Rendez-vous au [305](#).

Vous apercevez un sac à dos appuyé contre le mur du tunnel et vous vous demandez s'il appartient à l'un des concurrents. Si vous désirez regarder à l'intérieur du sac, rendez-vous au **304**. Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au **279**.

La porte s'ouvre sur une vaste pièce où vous découvrez le cadavre de l'un des autres concurrents qui a trouvé là une fin sanglante. Il s'agit d'un des deux Barbares ; son corps est empalé sur de longues pointes en fer fixées à un panneau qui est venu le frapper de plein fouet.

Tournez la page...



Les débris de toutes sortes dont est jonché le sol, dissimulaient sans doute un fil sur lequel il a dû marcher, déclenchant ainsi le mécanisme qui actionnait cette armature hérissée de pointes. Au fond de la pièce, se trouve une alcôve qui abrite une coupe en argent posée sur une petite table en bois. Qu'allez-

vous faire ?

Rendez-vous au **126**

Vous approcher du Barbare pour le fouiller ?

Rendez-vous au **41**

Vous diriger vers l'alcôve ?

Rendez-vous au **83**

Refermer la porte et continuer vers l'ouest ?



Vous brandissez votre épée et, de toutes vos forces, vous en frappez le miroir, mais sans succès : il reste intact, en effet, et le Démon du Miroir continue à avancer. Si vous voulez essayer de porter un autre coup au miroir, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez vous attaquer au Démon lui-même, rendez-vous au [327](#).

Le boyau est humide et visqueux, mais vous continuez malgré tout à ramper en pataugeant dans cette humidité glacée. Soudain, votre main rencontre un objet dur et carré. Au toucher, il semblerait qu'il soit en bois, et quelque chose fait du bruit à l'intérieur quand vous l'agitez. Vous en déduisez qu'il s'agit là d'une boîte. Si vous voulez rebrousser chemin et sortir du conduit pour examiner votre découverte, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez poursuivre, en prenant la boîte avec vous pour l'examiner plus tard, rendez-vous au [4](#).

Environ vingt minutes plus tard, le Nain reparaît au balcon : « Il nous reste à résoudre un problème tout à fait intéressant, déclare-t-il. Préparez-vous à affronter votre prochain adversaire. » À nouveau, la porte en bois s'élève et vous avez la surprise de reconnaître un visage familier, celui de Throm ! Blessé et portant le trou d'une vilaine meurtrissure, il ne semble pas vous reconnaître. Il est de toute évidence en proie au délire, tandis qu'il s'avance sur vous en brandissant sa hache pour vous attaquer. Le Nain, alors, vous dit en riant : « Le cobra l'a mordu, mais il est fort comme un bœuf et il a survécu là où quiconque d'autre serait mort. À présent, vous allez devoir le combattre, et nous saurons ainsi lequel de vous deux poursuivra l'Épreuve des Champions. » Vous protestez avec force, injuriant le Nain qui vous impose un combat aussi cruel, mais l'autre se contente de rire et vous n'avez d'autre choix que de vous défendre contre le malheureux Throm.

THROM

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 12

Malgré ses blessures, Throm est d'une force colossale. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **379**.

De votre main libre, vous fouillez dans votre sac à dos et vous en sortez la bouteille. Vous arrachez le bouchon avec vos dents et vous versez l'acide sur la porte qui est, en réalité, la forme apparente d'un IMITATEUR. De la fumée s'élève avec un sifflement, tandis que l'acide commence à brûler l'Imitateur qui disparaît bientôt, sans avoir le temps de vous frapper à nouveau. N'ayant pas d'autre choix, vous tournez alors, avec un peu d'appréhension, la poignée de l'autre porte. Rendez-vous au [262](#).

Il y a une Pièce d'Or au fond du sac à dos. Vous plongez votre main à l'intérieur et, soudain, vous sentez un léger chatouillement sur le dos de votre main. Lentement, vous ramenez votre bras en essayant de surmonter le sentiment de panique qui vous envahit, et vous voyez alors, horrifié, une ARAIGNÉE VEUVE NOIRE. Avant que vous ayez pu vous en débarrasser, elle enfonce profondément ses crochets venimeux dans votre poignet et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [20](#).

Le tunnel aboutit à un escalier en pierre qui descend. De l'étage au-dessous, vous entendez s'élever des aboiements furieux. Êtes-vous en possession d'un vieil os ? Si oui, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

Avant que vous n'ayez pu faire un seul pas en direction des Farfadets, l'un d'eux vous lance en plein visage une poudre étincelante et vous êtes immédiatement figé sur place, incapable de remuer le moindre muscle. Vous regardez, impuissant, les Farfadets fourrager dans votre sac à dos, puis s'enfuir en emportant tous vos biens, abandonnant là votre sac vide. Vous perdez 2 points de CHANCE. Environ une heure plus tard, les effets de la poudre se dissipent, et vous retrouvez la mobilité de vos membres. Furieux d'avoir été ainsi détroussé, vous repartez vers le nord, d'un pas rageur, bien décidé à prendre votre revanche. Rendez-vous au [29](#).

Le placard contient un maillet en bois et dix clous. Vous mettez le tout dans votre sac à dos et vous vous apprêtez à quitter la pièce. Allez-vous pour cela franchir la porte ouest (rendez-vous au [263](#)), ou la porte nord (rendez-vous au [136](#)) ?

La Méduse recule et se recroqueville dans un coin lorsque vous pénétrez dans la cage. Tout en gardant les yeux résolument fermés, vous portez de larges coups d'épée de gauche à droite et vous sentez la lame s'enfoncer profondément dans son flanc. Puis vous entendez un bruit sourd lorsqu'elle s'abat sur le sol. Vous ouvrez alors les yeux et avec un haut-le-corps, vous regardez à terre la forme prostrée de la Méduse. Sur sa robe, est fixée une grosse broche où brille une unique pierre précieuse d'un rouge étincelant. C'est un grenat. Vous le retirez de sa monture et vous le mettez dans votre poche, puis vous quittez la pièce pour aller vers le nord. Rendez-vous au [316](#).

À quatre pattes, vous cherchez désespérément une flaque d'eau autour de vous, mais vous n'en trouvez pas. L'acide qui coule dans votre gorge vous brûle atrocement. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **231**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **193**.

Parvenu au fond de la pièce, vous voyez deux portes. Laquelle allez-vous ouvrir ? La porte de gauche (rendez-vous au **339**), ou la porte de droite (rendez-vous au **262**) ?

Avec réticence, le Barbare accepte votre proposition. Vous prenez alors tous deux votre élan et vous sautez par-dessus la fosse. Vous atterrissez sain et sauf de l'autre côté et vous poursuivez votre chemin le long du tunnel. Soudain, le Barbare qui ouvre la marche bute contre une pierre. Celle-ci bascule en avant, provoquant aussitôt la chute d'un boulet suspendu au plafond. Le boulet s'écrase sur le Barbare qui s'effondre, le crâne fracassé. Il ne vous reste plus qu'à continuer votre quête tout seul. Rendez-vous au [325](#).

Le disque vous frôle la tête en sifflant et vient se ficher dans l'un des piliers. Vous vous retournez pour faire face au sinistre tueur qui s'avance vers vous, son long sabre à la main.

Tournez la page...



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **232**.

Le tunnel aboutit à un croisement et les empreintes de pas que vous suiviez obliquent vers le nord. Vous décidez de prendre la même direction. Rendez-vous au [32](#).

Votre épée coupe la poignée, et le poing de l'Imitateur, séparé de son corps, se ratatine alors et tombe sur le sol. N'ayant plus d'autre choix, vous tournez, avec un peu d'appréhension, la poignée de l'autre porte. Rendez-vous au [262](#).

Le tunnel oblique brusquement vers la gauche et aboutit à un haut mur dans lequel une porte est aménagée. De l'autre côté, une sorte de rugissement féroce retentit et vous vous demandez quelle bête monstrueuse peut bien produire un tel vacarme. Êtes-vous en possession d'un rouleau de corde et d'un grappin en fer ? Si oui, rendez-vous au [129](#). Sinon, allez au [245](#).

Le tunnel vous mène vers le nord sur une bonne distance, puis vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous choisir de vous diriger vers l'ouest le long du nouveau passage (rendez-vous alors au **296**), ou de continuer en direction du nord (rendez-vous dans ce cas au **241**) ?

Vous avancez à l'aveuglette sur le sol boueux, en vous guidant à l'aide de votre épée dont vous tapotez la pointe contre les parois de la galerie. Vous suivez ainsi son cours tortueux pendant ce qui vous semble une éternité, en vous demandant où le tunnel va vous mener. Soudain, vous entendez, un peu plus loin, une sorte de glissement et votre sang se fige. Vous écarquillez les yeux, essayant désespérément de percer les épaisses ténèbres, mais avant d'avoir pu réaliser ce qui vous arrivait, les puissantes mandibules d'un autre Ver des Rocs se referment sur votre cou. C'est la compagne de la créature que vous venez de tuer et que l'odeur du sang, sur la lame de votre épée, a attirée jusqu'à vous. Les mandibules se resserrent un peu plus autour de votre cou, jusqu'à ce que votre colonne vertébrale se casse en deux comme une brindille. Votre aventure est terminée.

Après avoir franchi le pont, vous poursuivez votre chemin à travers la caverne. Enfin, vous apercevez un tunnel dans le mur du fond. Vous vous y engouffrez et vous courez tout au long, jusqu'à une lourde porte de bois qui vous barre le chemin. La porte est fermée à clé. Êtes-vous en possession d'une clé en fer ? Si oui, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [276](#).



Votre armure et votre épée vous alourdissent plus que vous ne le pensiez. Et tandis que vous sautez, vous vous rendez compte, avec horreur, que vous ne parviendrez pas à atteindre l'autre côté. Vous atterrissez en effet contre la paroi de la fosse, à quelque deux mètres au-dessous du bord opposé, et vous dégringolez au fond tête la première. Rendez-vous au [285](#).

Vous décidez de fouiller le Ninja et, dans un pli de ses vêtements, vous trouvez un sac en tissu. À l'intérieur, il y a une gourde d'eau, du riz enveloppé dans une feuille de palme, un pot d'onguent ainsi qu'un magnifique diamant. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **330**

Manger le riz et boire l'eau ?

Rendez-vous au **269**

Passer l'onguent sur vos blessures ?

Rendez-vous au **127**

Ne prendre que le diamant et quitter le hall ?

Vous tirez sur la corde et l'étoffe glisse lentement le long des barreaux d'une cage de fer. À l'intérieur, une voix de femme vous supplie de vous dépêcher en vous avertissant que la pièce où vous vous trouvez n'est qu'un piège, et que le sol risque de s'effondrer d'un instant à l'autre sous votre poids. Désirez-vous l'aider malgré tout (rendez-vous alors au [289](#)), ou préférez-vous quitter la pièce et vous diriger vers le nord le long du tunnel (rendez-vous dans ce cas au [316](#)) ?

Vous repassez devant le siège de bois et vous êtes bientôt de retour à la bifurcation. Vous tournez à droite en direction de l'ouest. Rendez-vous au [43](#).

Après avoir noué la corde autour d'un rocher, vous descendez lentement au fond de la fosse. Throm secoue la corde pour la faire glisser de son attache puis, l'ayant récupérée, vous repartez tous deux le long du nouveau tunnel. Rendez-vous au [194](#).

Avez-vous parlé au serviteur des Maîtres de l'Épreuve ? Si oui, rendez-vous au 256. Sinon, rendez-vous au 79.

Tandis que vous marchez le long du tunnel, vous apercevez soudain la lumière du jour poindre tout au bout. Vous vous précipitez vers ce magnifique spectacle dont votre regard a été si longtemps privé : des arbres aux feuillages resplendissants sous un ciel limpide. Vous courez à toutes jambes vers la sortie, et vous émergez enfin du tunnel, en vous attendant à être acclamé par une foule enthousiaste. Hélas ! il n'y a personne pour accueillir le Héros, sinon des cadavres. Vous vous trouvez en effet dans une chambre froide, encombrée de corps et de squelettes en armure. La sortie vers la victoire n'était qu'une illusion. Seuls les cadavres, vestiges des aventures passées, sont bien réels. Complètement découragé, vous revenez vers le tunnel, mais vous vous heurtez alors à un mur invisible. Eh oui ! vous voici à votre tour prisonnier de ce sinistre tombeau ; vous finirez vos jours dans la Chambre des Morts.

À quelque distance le tunnel oblique brusquement vers la gauche. Vous tournez le coin, et vous vous heurtez presque à deux ORQUES à l'allure féroce, armés d'un fléau d'armes et vêtus d'une armure de cuir.

Tournez la page...



Vous êtes totalement pris au dépourvu et tandis que vous tirez votre épée, l'un d'eux lance sur vous l'énorme houle de son fléau d'arme. Jetez un dé. Si vous faites un 1 ou un 2, rendez-vous au [91](#). Si vous faites un 3 ou un 4, rendez-

vous au **189**. Avec un 5 ou un 6, rendez-vous au **380**.

Le Démon du Miroir, dont la seule intention est d'attraper votre bras, ne fait aucune tentative pour se défendre.

DÉMON DU MIROIR

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si, au cours d'un Assaut, la Force d'Attaque du Démon du Miroir est supérieure à la vôtre, rendez-vous au **8**. Si vous parvenez à vaincre le Démon du Miroir sans qu'il ait jamais remporté un Assaut, rendez-vous au **92**.

Vous regardez autour de la chambre d'Urtika et, avisant le portrait d'un autre Troll accroché au mur, vous lui demandez si c'est l'un de ses parents. Aussitôt, son humeur et son expression changent. Elle vous relâche et vous dit en souriant : « Oh oui ! C'est Pansaigre, mon frère bien-aimé. Il a fait une belle carrière dans le sud à Port-Sablenoir. Il est à présent Garde Impérial dans le régiment d'élite du Seigneur Azzur. Je suis très fière de lui. » Urtika contemple le tableau en continuant à faire l'éloge de son frère. Allez-vous en profiter pour vous glisser hors de la chambre, en passant par la porte aménagée dans le mur est (rendez-vous dans ce cas au [125](#)), ou préférez-vous poursuivre la conversation avec Urtika (rendez-vous alors au [99](#)) ?



Vous vous approchez du miroir et vous vous amusez de voir l'image déformée qu'il vous renvoie. Votre tête semble aussi grosse qu'une citrouille, et votre visage a pris une apparence singulière. Soudain, une douleur atroce explose littéralement dans votre crâne, et vous ne parvenez plus à détacher les yeux de ce miroir. Quelque force maléfique vous oblige à garder le regard rivé à votre reflet. Vous vous prenez la tête entre les mains et vous réalisez, horrifié, qu'elle se dilate. La douleur est si insupportable qu'elle vous terrasse en quelques instants, et vous tombez évanoui sur le sol. L'ennui, c'est que jamais plus vous ne vous réveillerez.

Les provisions du Ninja sont constituées d'aliments de base qui vous seront utiles. Prenez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas encore passé l'onguent sur vos plaies, et si vous désirez le faire, rendez-vous au [269](#). Sinon, quittez le hall en n'emportant avec vous que le diamant, et rendez-vous au [127](#).

À l'instant même où vous touchez le parchemin, il se produit ce que, précisément, vous redoutiez. Le squelette s'anime et se lève de son siège en une série de mouvements saccadés, brandissant son épée pour vous frapper. Vous faites un bond de côté et vous tirez votre épée, prêt à vous défendre.

SQUELETTE GUERRIER

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#).

La pierre précieuse tombe dans le bassin avec un léger plouf. Vous attendez que quelque chose se produise, et soudain, vous vous sentez pris de malaise. Le gaz qui émane du bassin est toxique, et vous tombez évanoui sur le sol. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [53](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [272](#).

Des pas retentissent et, soudain, la trappe se soulève. Pendant quelques instants, vous êtes complètement aveuglé par la vive lumière qui inonde la pièce au-dessus de vous, et vous ne voyez pas le Gobelin jeter sa lance en visant votre gorge. La pointe de l'arme vous transperce le cou tandis que le Gobelin éclate d'un rire sadique que vous n'entendez même pas. Votre aventure s'achève ici, sur les marches de pierre du tunnel.

À mains nues, vous vous efforcez d'arracher la langue de votre jambe, mais sans résultat. Lentement, vous êtes attiré dans le bassin de vase où votre corps, lorsqu'il sera à demi décomposé, offrira un festin de choix à l'horrible Bête Sanguinaire.

Vous courez toujours aussi vite que vous le pouvez et, enfin, vous plongez dans la rivière. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **67**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **101**.



Le bracelet de cuir est un objet maléfique fabriqué par une sorcière. Il ralentit vos réflexes et émousse vos sens. Réduisez votre total d'HABILETÉ de 4 points. De colère, vous donnez un coup de pied dans le mur du tunnel et vous partez vers le nord d'un pas rageur. Rendez-vous au [298](#).

L'eau fraîche est désaltérante ; cependant, une sorcière a jeté un sort à la source dont elle provient. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE, mais vous perdez 2 points de CHANCE.

Si vous n'avez pas encore bu à l'autre fontaine, vous pouvez choisir de le faire ; dans ce cas, rendez-vous au **173**. Sinon, vous continuez vers le nord. Rendez-vous au **368**.

Ce sont les corps de deux gardiens Orques. Apparemment, un autre concurrent au moins vous précède encore. Vous fouillez rapidement les corps sans rien trouver, à part un collier de dents accroché au cou d'un des Orques. Voulez-vous mettre le collier à votre propre cou (rendez-vous alors au [123](#)), ou préférez-vous le laisser là et partir vers le nord (rendez-vous au [282](#)) ?



À peine avez-vous touché la poignée de la porte qu'elle devient molle sous vos doigts. Et lorsque vous essayez de retirer votre main, vous vous apercevez qu'elle est comme collée à la poignée. Un poing géant se forme alors, au centre du panneau.

Tournez la page...



Il se détend et vous frappe à l'estomac. Si vous disposez d'une bouteille d'acide, rendez-vous au [303](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [236](#).

La peur vous donne des ailes et malgré la fatigue de vos jambes, vous réussissez à garder une légère avance sur le boulet. Enfin, vous apercevez bientôt une porte dans le mur droit du tunnel : peut-être le salut ! Vous vous ruez dessus et – miracle ! – elle s'ouvre à la volée. Le boulet passe dans un roulement de tonnerre et vous vous retrouvez à terre, complètement épuisé, à l'entrée d'une vaste pièce. Rendez-vous au [381](#).

Un boiteux aux pieds entravés par des fers s'avance vers vous en clopinant. Il porte sur un plateau de bois une miché de pain et une carafe d'eau. Il semble épuisé et misérable et s'apprête à passer devant vous sans vous accorder la moindre attention. Que faites-vous ?

Rendez-vous au **367**

Vous lui adressez la parole ?

Rendez-vous au **38**

Vous prenez l'eau et le pain qui se trouvent sur le plateau ?

Rendez-vous au **169**

Vous lui offrez un peu de vos provisions (s'il vous en reste) ?



Les vapeurs empoisonnées que vous avez respirées ralentissent vos réflexes ; vous essayez de sauter par-dessus la langue tendue, mais vos jambes ne parviennent pas à vous projeter suffisamment haut. La langue visqueuse s'enroule autour de votre cheville et vous attire vers le bassin. Vous êtes traîné sur le sol dans une posture qui vous empêche même de dégainer votre épée. Possédez-vous un poignard ? Si oui, rendez-vous au [294](#). Sinon, allez au [334](#).



De leurs voix grêles, les Troglodytes vous expliquent les règles de la Course de la Flèche. Ils tireront une flèche au loin, et vous devrez marcher pieds nus jusqu'à l'endroit où elle sera tombée : or, le sol de la caverne est couvert de pierres tranchantes. Ensuite, dès que vous aurez atteint la flèche, les Troglodytes vous donneront la chasse. S'ils vous rattrapent, ils vous tueront. Un instant plus tard, l'un des Troglodytes tire haut dans les airs une flèche qui atterrit loin devant ; les Troglodytes vous envoient la chercher, et tandis que vous vous dirigez lentement vers le point de chute, vous entendez, derrière vous, leurs cris surexcités. Arrivé près de la flèche, vous vous retournez pour voir les Troglodytes qui agitent les bras et s'élancent à votre poursuite. Vous vous mettez aussitôt à courir aussi vite que possible, malgré vos pieds ensanglantés, tailladés par les cailloux pointus. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. À quelque distance, vous remarquez une rivière souterraine qui traverse la caverne d'est en ouest et un pont qui enjambe le cours d'eau. Vous avez le choix entre franchir le pont (rendez-vous alors au [318](#)), ou plonger dans la rivière (rendez-vous dans ce cas au [47](#)).

Le tunnel tourne en tous sens, tout en vous menant régulièrement vers le nord. Soudain, devant vous, vous voyez un faisceau de lumière bleue qui jaillit du plafond et éclaire le sol. Il scintille et chatoie, et, dans sa clarté dansent des visages rieurs.

Tournez la page...



Voulez-vous passer à travers le rayon de lumière (rendez-vous dans ce cas au [229](#)), ou préférez-vous le contourner (rendez-vous alors au [107](#)) ?

Vous vous apprêtez à pénétrer dans la pièce quand la Potion de Détection des Pièges commence à agir ; la prémonition d'un terrible danger vous envahit alors. La pièce renferme un piège mortel. Vous décidez de ne pas y entrer, et vous poursuivez vers le nord le long du tunnel. Rendez-vous au [252](#).

Vous retirez votre botte et vous vous efforcez de vous redresser pour la maintenir contre la cloche qui cesse peu à peu de vibrer ; la douleur dans votre corps s'apaise également. Vous parvenez à vous relever, mais en maintenant votre botte contre la cloche jusqu'à ce que celle-ci soit redevenue parfaitement immobile. Vous vous rechaussez ensuite et vous continuez votre voyage vers l'ouest. Rendez-vous au [362](#).

Le Nain hoche la tête : « De gros muscles et une petite tête, dit-il, ce n'est pas suffisant pour triompher de l'Épreuve des Champions. Je regrette, vous avez échoué et vous ne pouvez plus quitter ces lieux, de peur que vous n'en révéliez les secrets. Cependant, puisque vous avez été assez brillant pour arriver jusqu'ici, je vous prends à mon service. Et vous serez fort occupé, dans l'avenir, à préparer le labyrinthe pour les futurs concurrents. »

Vous vous lancez à l'attaque de la Bête Sanguinaire, en essayant d'éviter sa langue qui s'allonge et s'agite pour tenter d'attraper votre jambe. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 225. Si ce chiffre est supérieur à ce même total d'HABILETÉ, rendez-vous au 159.

Vous agrippez la corde d'une main et, tenant votre épée de l'autre, vous vous laissez glisser au fond de la fosse. Le Monstre des Abîmes est l'une des bêtes les plus redoutables que vous ayez jamais rencontrées et vous savez que ce combat sera à l'image de votre adversaire, c'est-à-dire sans pitié.

MONSTRE DES ABÎMES

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **258**.

La Mouche Géante fond sur vous et vous saisit entre ses pattes, puis elle vous emporte dans les airs et vous restez ainsi suspendu, impuissant, prisonnier de son étreinte. Alors, à votre grande horreur, elle vous lâche brusquement, et vous atterrissez lourdement dix mètres plus bas, sur le sol de la caverne. Lancez un dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du chiffre obtenu. Si vous êtes encore en vie, vous tirez votre épée, juste à temps, car déjà la Mouche Géante fonce sur vous pour essayer de vous capturer à nouveau. Rendez-vous au [39](#).



La surface de l'idole est très lisse et il vous sera difficile de l'escalader. Disposez-vous d'une corde ? Si oui, rendez-vous au [396](#). Sinon, rendez-vous au [186](#).

Vous entendez à quelque distance un bruit étrange, comme si on broyait des morceaux de rocs. Le bruit s'amplifie et soudain, vous réalisez que le mur, à votre droite, est en train de s'effondrer. Vous voyez alors avec terreur une sorte d'immense et affreux ver répugnant émerger du trou.

Tournez la page...



Sa gueule béante est dotée de puissantes mandibules, et tout en continuant à

broyer la roche entre ses énormes mâchoires, il tourne la tête lentement de gauche à droite en humant l'air frais du tunnel. Apparemment, il est aveugle. Toutefois, il semble percevoir votre présence ; peut-être sent-il la chaleur de votre corps. Quoi qu'il en soit, il se met à glisser vers vous, ses mandibules largement écartées pour vous attaquer. Si vous voulez combattre le VER DES ROCS, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez prendre la fuite et retourner à la bifurcation pour aller vers l'est, rendez-vous au [68](#).

Avant que vous ayez pu vous écarter, le boulet vous heurte violemment à l'épaule. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [325](#).

La pilule vous donne l'impression que le monde entier est contre vous. Vous perdez 2 points de CHANCE. Le Nain vous dit alors que vous pouvez à présent passer à la deuxième partie de l'épreuve. Il va chercher un panier en osier qui, dit-il, contient un serpent. Il retourne le panier, et le serpent tombe sur le sol. C'est un cobra qui se dresse aussitôt, prêt à frapper. Le Nain désire mesurer vos réflexes et vous allez devoir attraper le cobra à main nue, juste au-dessous de la tête, en essayant d'éviter ses crochets mortels. Vous vous accroupissez sur le sol, tous les muscles tendus, en guettant l'instant où vous pourrez le saisir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [55](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total d'HABILETÉ, rendez-vous au [202](#).

À pas de loup, vous vous faufilez derrière les Lutins qui continuent à se battre. Puis, bondissant hors de l'ombre, vous les projetez brutalement contre le mur et vous partez en courant. Vous jetez un coup œil par-dessus votre épaule et vous les voyez affalés par terre. Vous éclatez de rire et vous vous hâtez vers le nord. Rendez-vous au [110](#).

Dans le mur gauche du tunnel, vous apercevez une ouverture. C'est l'entrée d'une vaste caverne à l'intérieur de laquelle la voix d'une jeune fille appelle à l'aide. En vous approchant il vous semble distinguer, tout au fond de la caverne, une forme humaine se tordant sur le sol. Voulez-vous pénétrer dans la caverne pour voir ce qui s'y passe (rendez-vous alors au [170](#)), ou préférez-vous continuer vers le nord le long du tunnel (rendez-vous dans ce cas au [192](#)) ?

La Bête Sanguinaire patauge maladroitement dans son bassin. Des bulles de gaz viennent crever à la surface et empestent l'air de vapeurs empoisonnées qui vous donnent des haut-le-cœur. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **255**

Contourner le bassin en courant pour atteindre le tunnel ?

Rendez-vous au **332**

Lancer une pierre précieuse dans le bassin (si vous en avez une) ?

Rendez-vous au **180**

Attaquer la Bête Sanguinaire avec votre épée ?



Vous perdez l'équilibre et vous tombez tête la première sur le sol. Vous estimez préférable de ne pas tenter une nouvelle escalade de l'idole, et vous repartez donc vers le tunnel dans le mur nord. Rendez-vous au [239](#).

Vous n'arrivez pas à rattraper la corde et vous tombez tête la première dans le gouffre béant. Votre crâne heurte un rocher en saillie, et lorsque finalement vous vous écrasez au fond de l'abîme, vous êtes déjà mort.



Après avoir payé le vieil homme, vous grimpez dans le panier. Il renverse alors la tête en arrière et crie : « À toi, Urtika, tire ! » La corde se tend, le panier quitte le sol et s'élève lentement par à-coups. Le vieil homme qui observe votre ascension lance soudain : « Vous aimerez Urtika, c'est une brave femme, nous la surnommons Urticaire ! » À ces mots, il est pris d'un fou rire et vous vous demandez, un peu inquiet, qui au juste est en train de vous hisser. Enfin, le panier franchit l'ouverture du plafond, et vous émergez dans une petite chambre où vous vous trouvez face à face avec une vieille femelle TROLL. Son visage hideux est poilu et couvert de verrues. Elle avance vers vous sa main énorme et vous sort du panier qu'elle laisse retomber sur le sol du tunnel. Puis elle vous attrape par le cou, et d'une voix rauque vous dit : « Je veux être payée aussi ! » Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au [297](#)

Lui offrir un des objets contenus dans votre sac à dos ?

Rendez-vous au [328](#)

Essayer de la payer de belles paroles au lieu de lui donner quoi que ce soit ?

Rendez-vous au [211](#)

L'attaquer avec votre épée ?

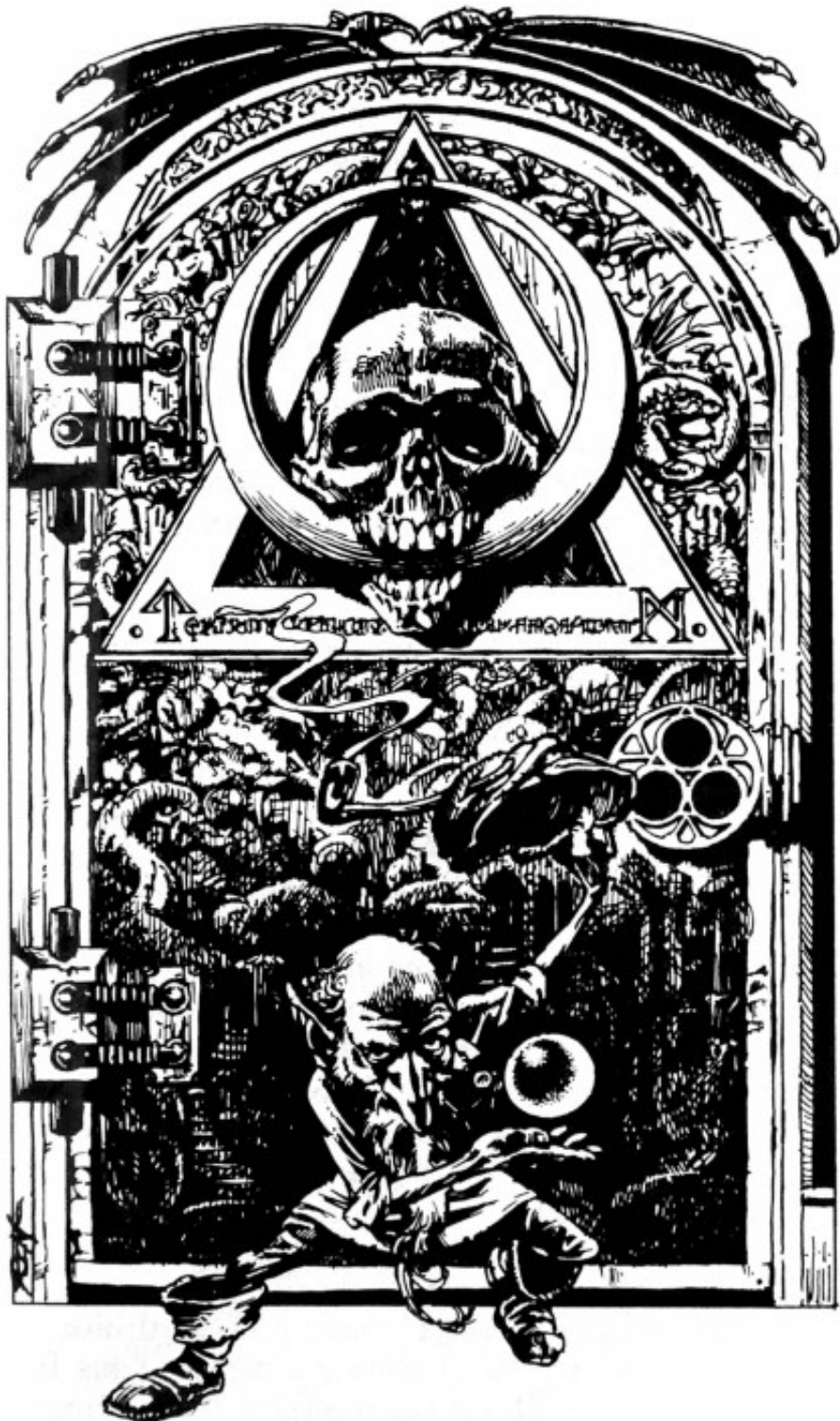
Les mâchoires du Monstre des Abîmes attrapent au vol le talisman en forme de singe et se referment dessus. Mais soudain, elles s'ouvrent à nouveau, sous la pression du talisman qui grandit jusqu'à, bientôt, remplir toute la gueule du monstre. Tandis qu'il se débat, essayant de se débarrasser du talisman, vous descendez le long de la corde au fond de la fosse pour atteindre la porte à deux battants. Fou de rage, le Monstre des Abîmes essaye de vous écraser contre le mur avec son corps massif. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [82](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [377](#).

Le tunnel tourne brusquement vers la droite en direction du nord. Un peu plus loin, vous entendez les échos d'un terrible vacarme, un mélange de grognements et de grondements, entrecoupés de cris épouvantables. Vous tirez votre épée et vous vous dirigez vers l'endroit d'où s'élève ce tapage. Rendez-vous au [264](#).

La nourriture et le vin étaient excellents ; vous vous sentez beaucoup mieux et vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. À présent rassasié, vous vous asseyez en attendant le retour du Nain. Rendez-vous au **302**.

Alors que vous essuyez le sang de la Manticore de votre épée, vous avez la surprise de voir un petit homme au long nez bondir de derrière une colonne de marbre. Il est vêtu d'une courte tunique verte et semble tout à fait inoffensif. Cependant, la manière dont il tient une boule de verre, où scintille une lumière verte, vous incite à la méfiance.

Tournez la page...



« Bonjour, dit-il gaiement. Je suis Igbut le Gnome, le Maître de l'Épreuve

chargé de vous faire subir l'examen final. Inutile de vous préciser que mes pouvoirs magiques sont immenses, aussi n'essayez pas de m'attaquer. Vous avez dû apprendre au cours de votre quête que les pierres précieuses jouent un rôle essentiel dans l'Épreuve des Champions. Cette porte métallique face à vous est le dernier obstacle avant la victoire ; mais il n'existe qu'une seule façon de l'ouvrir. Trois pierres précieuses doivent être introduites dans le mécanisme de la serrure dans un ordre précis. Chaque pierre émet une énergie qui lui est propre et qui déclenchera le mécanisme d'ouverture – si vous les placez toutes correctement, bien entendu. Je vous aiderai quelque peu, mais tout d'abord, il nous faut les pierres précieuses adéquates. Avez-vous une émeraude ? » Si vous êtes en possession d'une émeraude, rendez-vous au **31**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **3**.

Vous expliquez à Throm qu'il serait inutile de tuer le Nain immédiatement, car vous ne pourriez jamais trouver seuls l'issue de cette pièce. L'occasion de duper le Nain pourra se présenter plus tard, ajoutez-vous, lorsque vous aurez découvert où se trouve la sortie. Vous avez donc l'intention d'accepter de passer l'épreuve. Vous vous tournez alors vers le Nain pour lui dire que vous êtes prêt. Ce dernier vous fait signe de le suivre, en demandant à Throm d'attendre là son retour. Une porte secrète s'ouvre dans le mur de la salle, et vous pénétrez à la suite du Nain dans une petite pièce ronde. Il referme la porte derrière vous, puis vous tend deux dés en os et vous prie de les lancer sur le sol. Vous faites un 6 et un 2 : un total de 8. Le Nain vous demande de les jeter à nouveau, mais, cette fois, vous devez en deviner le total. Si vous pensez que le total sera identique, rendez-vous au **290**. Si vous estimez qu'il sera inférieur à 8, rendez-vous au **191**. Si vous voyez qu'il sera supérieur, rendez-vous au **84**.

La température continue à monter régulièrement, bien au-delà des limites de ce qu'un être humain peut supporter. Étendu, sans connaissance, sur le sol presque fondu du tunnel, vous ne parvenez pas à reprendre conscience. Voici venue la fin de votre aventure.

Il vous regarde avec méfiance, lorsque vous lui dites que vous êtes un des participants à l'Épreuve des Champions. Vous lui demandez alors ce qu'il fait dans ces tunnels. Avec réticence, il vous répond qu'il est le serviteur d'un des Maîtres de l'Épreuve, le régisseur du Baron Sukumvit, affecté à cette partie du souterrain. Après avoir bavardé ainsi pendant quelques instants, il finit par admettre qu'il aimerait bien s'échapper ; malheureusement, personne n'est autorisé à quitter le labyrinthe, car il faut éviter que le secret de sa construction ne soit révélé. Il espère cependant pouvoir un jour corrompre un garde qui le laissera s'enfuir ; quant à vous, en échange d'une Pièce d'Or, il vous dira où est caché un trésor. Allez-vous payer le vieil homme pour son information (rendez-vous alors au [244](#)), ou lui souhaiter seulement bonne chance et poursuivre votre chemin vers l'ouest (rendez-vous dans ce cas au [109](#)) ?

Vous trouvez une paire d'échasses en bambou posées contre le mur du tunnel. Elles sont retenues par des chaînes solides, fermées avec un cadenas. Accrochée au cadenas, une étiquette porte ces mots : « Ces échasses coûtent une Pièce d'Or. Pour ouvrir la serrure, introduisez la pièce dans la fente. » Si vous voulez acheter les échasses, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez continuer votre route vers le nord, rendez-vous au [234](#).

Le tunnel oblique brusquement vers la droite en menant droit vers l'est. Throm s'arrête et vous fait signe de l'imiter. Il tourne lentement la tête de gauche à droite, l'oreille aux aguets. « J'entends dans le tunnel des pas qui viennent vers nous, chuchote-t-il. Tire ton épée. » Vous vous accroupissez pour vous dissimuler dans l'ombre et, quelques secondes plus tard, vous apercevez deux silhouettes en armes qui s'approchent. Throm bondit sur les nouveaux venus en poussant un cri de guerre. Vos adversaires sont deux TROLLS DES CAVERNES. Throm attaque le premier avec sa hache d'arme. Vous courez à sa rescousse et vous affrontez le deuxième Troll.

TROLL DES CAVERNES

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **288**.

Tandis que vous contournez le bassin en courant, la langue de la Bête Sanguinaire jaillit à nouveau. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **104**. S'il est, en revanche, supérieur à ce même total, rendez-vous au **342**.



Vous visez et, de toute votre force, vous lancez la boule sur le crâne. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **273**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **113**.

Vous atteignez finalement le corps du guerrier, mais, à peine avez-vous touché la pierre précieuse, qu'elle se volatilise, tout comme le guerrier lui-même. Vous entendez alors la porte claquer derrière vous, et un grondement de sinistre augure au-dessus de votre tête. Vous levez les yeux et vous remarquez que le plafond commence à descendre. Vous courez à la porte pour essayer de fuir, mais elle est fermée et il n'y a pas de poignée à l'intérieur. Le plafond s'abaisse lentement. Vous êtes bientôt forcé de vous allonger sur le sol, essayant avec vos mains et vos pieds d'arrêter cette descente inexorable. Mais c'est une tâche sans espoir, et vous trouvez la mort, écrasé par la masse de pierres.

Vous escaladez la boule molle, presque certain d'y être englouti d'un moment à l'autre. Il est difficile d'avancer, car vos pieds et vos mains s'enfoncent dans son enveloppe souple. Pourtant, après bien des efforts, vous parvenez quand même à la franchir et, soulagé d'avoir repris pied sur la terre ferme, vous partez vers l'est. Rendez-vous au [13](#).

Vous faites le tour de la caverne mais vous n'y trouvez rien d'intéressant. Derrière vous, Throm vous appelle pour vous dire qu'il a découvert un sac en cuir dissimulé sous un amas de pierres. Il ouvre le sac et éclate de rire en voyant une minuscule souris s'échapper de ses doigts et courir se réfugier dans un interstice entre deux rochers. Mais soudain, vous entendez un craquement au-dessus de vous. Vous levez vivement la tête : des stalactites se détachent du plafond. Le rire tonitruant de Throm, qui résonne encore à travers la caverne, a fait vibrer les stalactites qui se sont brisées sous l'effet des ondes sonores. Vous criez à Throm de courir vers la voûte, tandis que des stalactites commencent à s'écraser sur le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **118**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **295**.



Une fumée acre s'élève du pot lorsque vous y plongez le morceau de tissu. Le liquide est, sans conteste, de l'acide. Vous rebouchez la bouteille et vous la rangez dans votre sac, avec l'espoir qu'elle pourra vous être utile plus tard. Puis, vous remettez votre épée dans son fourreau et vous poursuivez votre chemin en direction du nord. Rendez-vous au [110](#)

Le Gnome, toujours souriant, s'écrie avec fougue : « Excellent ! Il n'en manque plus qu'une. Possédez-vous un diamant ? » Si vous avez trouvé un diamant, rendez-vous au [62](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).

La bête gigantesque plaque son corps contre votre bras. Vous lâchez la corde et vous tombez au fond de la fosse avec un hurlement de douleur. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **203**.

Avec une certaine appréhension, vous inspirez profondément et vous plongez dans l'eau sombre. Le mur nord ne descend pas très profondément sous la surface et vous décidez de prendre le risque de passer par-dessous. Mais vous commencez bientôt à manquer d'air et vous remontez rapidement, tout en essayant de chasser de votre esprit l'idée que vous pourriez être pris au piège dans un vieux tunnel submergé. Avec un immense soulagement, vous faites surface à l'air libre. Vous êtes à présent de l'autre côté du mur. Vous voyez que le tunnel émerge de l'eau et continue au loin vers le nord. Vous prenez pied sur la terre ferme, puis vous vérifiez le contenu de votre sac à dos qui est trempé. *Tentez votre Chance*. Si vous avez de la Chance, rendez-vous au [112](#). Si vous n'avez pas de Chance, rendez-vous au [209](#).



Épuisé par votre long duel, vous vous laissez tomber à genoux. Vous contemplez le corps inanimé de Throm et un sentiment d'amertume envers le Nain vous emplit le cœur. D'une manière ou d'une autre, vous vengerez Throm. Submergé par la haine, vous ne remarquez pas que le Nain pénètre dans l'arène, et soudain, vous le voyez qui se tient à quelques pas de vous, une arbalète pointée sur votre poitrine. « Je sais à quoi vous songez, dit-il calmement, mais n'oubliez pas que je suis le seul à savoir comment sortir d'ici. Levez-vous, il est temps pour vous de repartir. » Vous obéissez et il vous fait signe de marcher devant lui. De retour dans la salle, il se dirige vers le mur nord où il appuie sur une pierre. Aussitôt, un pan de mur, en forme de porte, pivote vers l'extérieur, découvrant un autre tunnel éclairé par des cristaux. L'arbalète toujours pointée sur vous, le Nain sourit et vous souhaite Bonne chance. Allez-vous pénétrer directement dans le tunnel (rendez-vous dans ce cas au [213](#)), ou donner un coup de poing au Nain (rendez-vous alors au [145](#)) ?

Le fléau d'armes de l'Orque s'abat sur votre bouclier et rebondit, sans vous causer de mal. Le tunnel est trop étroit pour que les Orques puissent vous attaquer tous les deux en même temps. Vous pouvez donc les combattre un par un.

Premier ORQUE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Deuxième ORQUE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

Vous jetez un coup d'œil autour de vous, mais vous ne découvrez rien d'intéressant à l'exception d'une alcôve dans le mur ouest et d'un siège en pierre au milieu de la pièce. Sur ce haut siège, est assis le squelette d'un guerrier en armes, peut-être un ancien concurrent.

Tournez la page...



Les doigts osseux de sa main droite sont serrés sur un morceau de parchemin. Si vous voulez prendre le parchemin au squelette, rendez-vous au [331](#). Si vous

préférez vous rendre à l'alcôve, rendez-vous au [128](#).

Le vieil homme désigne du doigt une des statues, et vous reconnaissez immédiatement la silhouette du chevalier qui participait avec vous à l'Épreuve des Champions. L'expression torturée de son visage est fixée à jamais dans la pierre. Le vieil homme sourit et dit : « Cet homme pèse 100 livres, plus la moitié de son poids. Combien pèse-t-il ? » Quelle va être votre réponse ?

Rendez-vous au **144**

100 livres ?

Rendez-vous au **227**

150 livres ?

Rendez-vous au **391**

200 livres ?

À votre grande surprise, rien d'extraordinaire ne vous arrive pendant que vous êtes assis sur le siège. Il ne vous reste plus qu'à vous lever et à continuer vers le nord le long du tunnel. Rendez-vous au [188](#).

La quatrième marche cède soudain sous votre poids et votre jambe s'enfonce dans un trou profond. Avant que vous ayez pu la retirer, vous ressentez une vive douleur au pied, comme si d'invisibles dents s'y enfonçaient. Les petits cris aigus que vous entendez au-dessous sont poussés par des rats affamés qui ont déchiré votre botte, heureux de trouver de la chair fraîche. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous retrouvez votre équilibre et vous parvenez à retirer votre jambe du trou. Trois rats y sont encore accrochés, les dents plantées dans votre pied, et vous vous débattiez comme un beau diable en leur cognant la tête contre le mur jusqu'à ce que, enfin, ils lâchent prise. Vous déchirez ensuite un morceau de votre chemise, et vous pansez votre pied ensanglanté à l'aide de ce bandage de fortune. Puis, vous montez l'escalier pour continuer vers le nord. Rendez-vous au [277](#).



Vous versez le contenu du flacon dans votre bouche et vous avalez le liquide translucide. Vous ne ressentez aucune transformation, mais vous espérez cependant que la potion créera l'illusion que vous êtes un TROGLODYTE, à l'image de ceux que vous voyez devant vous. Après avoir pris une profonde inspiration, vous pénétrez dans la caverne d'un pas assuré. Les Troglodytes continuent leur danse tribale, croyant que vous êtes un des leurs. Avec un air désinvolte, vous passez devant eux et vous vous dirigez vers le nord. Malheureusement, les effets de la potion sont de courte durée. Soudain, un cri perçant retentit derrière vous. Un des Troglodytes vous a repéré et vous êtes obligé de fuir à travers la caverne. À quelque distance en avant, vous voyez une rivière souterraine qui coule d'est en ouest et un pont qui l'enjambe. Vous avez alors deux possibilités : ou bien vous franchissez le pont (rendez-vous au [318](#)), ou bien vous sautez à l'eau (rendez-vous au [47](#)).

Vous n'avez pas fait trois mètres en direction de l'ouest que vous vous heurtez à une barrière invisible qui se met à siffler et à crépiter, vous rejetant en arrière. Vous avez heurté un écran d'énergie qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à retourner à la dernière bifurcation pour continuer vers le nord. Rendez-vous au **218**.

Un peu plus loin, vous entendez le martèlement de pas lourds qui s'approchent. Surgissant alors de l'obscurité, apparaît un immense être primitif vêtu d'une peau de bête et portant une massue en pierre. À votre vue, il grogne et crache par terre. Puis, il lève sa massue et s'avance vers vous, d'un air peu amical. Vous tirez votre épée et vous vous préparez à affronter l'HOMME DES CAVERNES.

HOMME DES CAVERNES

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **114**.

Le tunnel aboutit bientôt à un cul-de-sac. Un morceau de papier, roulé et jauni par le temps, est fixé au mur du fond. Voulez-vous le prendre pour voir si un message y est inscrit (rendez-vous alors au [23](#)), ou préférez-vous revenir rapidement sur vos pas le long du tunnel pour rejoindre le Barbare (rendez-vous dans ce cas au [154](#)) ?



Privé de vos armes, vous êtes vulnérable, et la perte de votre épée vous donne l'impression d'être presque nu. Vous perdez 4 points d'HABILETÉ. En vous demandant si vous avez bien fait d'agir ainsi, vous suivez le tunnel en direction du nord. Rendez-vous au **181**.

Vous vous accroupissez à côté du socle, sous la ligne de tir des arbalètes. Puis, vous tendez la main et vous enlevez le crâne de son socle, persuadé que ce geste va déclencher le tir des arbalètes. À votre grande surprise cependant, rien ne se produit et vous gagnez 1 point de CHANCE. Toujours accroupi, vous arrachez de leurs orbites les yeux du crâne, et vous constatez que les pierres précieuses jaunes sont des topazes que vous rangez dans votre sac à dos. En observant la rangée d'arbalètes, vous vous demandez si un piège vous attend toujours dans cette pièce. Qu'allez-vous faire ?

Rendez-vous au **15**

Ramper hors de la pièce en emportant le crâne avec vous ?

Rendez-vous au **204**

Replacer le crâne sur son socle avant de quitter la pièce ?

Souriant toujours, le vieil homme vous regarde et dit : « Félicitations, Étranger. Vous avez répondu correctement. Je vous souhaite bonne chance pour la suite de l'Épreuve des Champions, et je vais même augmenter vos pouvoirs. » Il marmonne alors quelques mots inintelligibles, et vous sentez une puissance nouvelle se répandre dans tout votre corps. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ, 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Puis vous faites vos adieux au vieil homme et vous quittez la pièce pour continuer vers le nord le long du passage. Rendez-vous au **100**.



Vous avez à peine le temps d'entendre le Gnome dire : « Trois crânes », qu'un éclair blanc, jaillissant de la serrure, vous frappe en pleine poitrine, et vous tombez évanoui sur le sol. Lancez un dé. Ajoutez 1 point au chiffre donné par le dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du montant obtenu. Si l'éclair ne vous a pas foudroyé, vous reprenez conscience et le Gnome vous demande de faire une nouvelle tentative. Vous n'avez placé aucune des pierres précieuses dans la bonne suite, aussi devez-vous exclure désormais cette combinaison.

A B C

Émeraude Diamant Saphir

Rendez-vous au **16**

Diamant Saphir Émeraude

Rendez-vous au **392**

Saphir Émeraude Diamant

Rendez-vous au **177**

Émeraude Saphir Diamant

Rendez-vous au **287**

Diamant Émeraude Saphir

Rendez-vous au **132**

Saphir Diamant Émeraude

Rendez-vous au **249**

Vous pénétrez dans une pièce séparée en deux par un gouffre en travers duquel une corde est tendue. De l'autre côté, vous apercevez un magnifique casque orné d'ailes posé sur un piquet.

Tournez la page...



Désirez-vous traverser le gouffre sur la corde raide pour aller prendre le casque (rendez-vous alors au [274](#)), ou préférez-vous retourner dans le tunnel pour continuer vers le nord (rendez-vous dans ce cas au [291](#)) ?

Vous brisez la vitre avec le pommeau de votre épée, puis vous agrandissez le trou pour vous y glisser. Aussitôt, une nuée d'insectes géants se mettent à voler et à sauter vers vous. Sans perdre de temps, vous bondissez dans la pièce et vous attrapez une torche allumée pour vous défendre. Le feu garde la plupart des Insectes à distance. Cependant, lorsque vous aurez réussi à vous emparer de la couronne et à retourner dans le corridor, quelques-uns d'entre eux auront réussi à vous piquer. Lancez alors un dé. Ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Le total représente le nombre de piqûres infligées. Chaque piqûre réduit votre total d'ENDURANCE de 1 point. Les Insectes Géants ne vous pourchassent pas ; ils préfèrent rester dans la vive lumière de la pièce. Vous examinez alors la couronne et vous constatez avec indignation qu'elle est en fer-blanc et que le « diamant » n'est qu'un morceau de verre sans aucune valeur. De rage, vous la jetez à terre. Puis, vous vous demandez quel chemin vous allez prendre maintenant. Si vous décidez de vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [59](#). Si, en revanche, vous préférez retourner à la bifurcation pour partir vers le nord, rendez-vous au [14](#).

En entendant le bruit de votre fourreau qui traîne par terre, un des Troglodytes donne l'alarme. Vous vous relevez aussitôt et vous fuyez à travers la caverne, courant aussi vite que possible. Un de leurs archers lâche une flèche sur vous. Avec une terrible précision, elle se plante dans votre épaule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [259](#).

Vous faites un nœud coulant à la corde ; puis, muni de ce lasso, vous le faites tournoyer au-dessus de votre tête et vous le lancez vers le cou de l'idole autour duquel il s'enroule dès le premier essai. Vous serrez alors le nœud et vous commencez à grimper. Bientôt, vous êtes en haut de la statue, assis à califourchon sur son nez et tenant toujours la corde. Vous tirez votre épée et vous vous demandez quel œil vous allez extraire en premier. Si vous choisissez d'enlever l'œil gauche, rendez-vous au [151](#). Si vous choisissez d'enlever l'œil droit, rendez-vous au [34](#).



Le liquide est une potion magique qui vous permettra de détecter les pièges cachés. Prenez 2 points de CHANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir le livre à la reliure de cuir rouge ; dans ce cas, rendez-vous au 52. Sinon, il vous faut continuer vers le nord, en compagnie de Throm. Rendez-vous au 369.

Bien qu'aucun piège ne soit visible, vous avez le sentiment très net que le coffre renferme un danger caché. La Potion de Détection de Pièges est efficace. Vous vous placez sur le côté du coffre et, le bras tendu, vous levez le couvercle avec votre épée. Lorsque celui-ci se soulève, une boule de fer, suspendue à une corde, s'abat sur une capsule de verre qui était fixée à l'intérieur du couvercle. Un gaz s'échappe aussitôt de la capsule brisée. Par chance, vous avez eu le temps de faire un bond en arrière sans inspirer de vapeurs empoisonnées. Dès que le gaz s'est dissipé, vous revenez près du coffre et vous regardez dedans. Il y a un pendentif au fond, mais il n'en reste que la monture ; quelqu'un a déjà retiré la pierre précieuse qui y était sertie. Vous en êtes si contrarié que vous jetez le pendentif à terre. Puis, en pestant, vous quittez rapidement la pièce et vous poursuivez votre chemin le long du tunnel. Rendez-vous au [230](#).

Le pain contient des plantes secrètes cultivées par des elfes et possédant des vertus curatives. Prenez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous sentez fort et mélancolique à la fois, et vous rangez le miroir et le talisman dans votre sac à dos. Puis, vous quittez la caverne pour vous diriger vers le nord. Rendez-vous au [192](#).

Dès que vous apparaissez à la sortie du tunnel, une foule immense se met à vous acclamer et à applaudir. Vous avancez vers une petite tribune le long d'un chemin bordé de spectateurs aux mines réjouies. Là, assis à l'abri d'une ombrelle en bambou multicolore, se tient le Baron Sukumvit. Il semble stupéfait, comme s'il n'avait jamais pensé que quelqu'un pût un jour sortir vivant de son Labyrinthe de la Mort. À présent, le secret de Fang a été percé à jour. Vous grimpez les marches de l'estrade et vous vous inclinez devant le baron. Puis, vous le regardez bien en face, tandis qu'il vous fixe de ses yeux froids avec une totale incrédulité. Lorsque enfin, il vous offre sa main tendue, vous lui adressez un sourire de défi. Sous les acclamations assourdissantes de la foule en liesse, le Baron Sukumvit ouvre alors le coffre qui contient votre récompense de 10 000 Pièces d'Or. Puis, il pose sur votre tête la couronne de lauriers et vous proclame Champion du Labyrinthe de la Mort.



*Achevé d'imprimer
le 15 septembre 1985
sur les presses de
l'Imprimerie Hérissé
à Évreux (Eure)*

N° d'imprimeur : 40621

Dépôt légal : novembre 1985

1^{er} dépôt légal dans la même collection : septembre 1984

ISBN 2-07-033272-1

Imprimé en France

Le Labyrinthe de la Mort

Défis Fantastiques



*Traduit de l'anglais
par Patricia Marais*

Conçu par l'esprit diabolique du baron Sukumvit, le Labyrinthe de la Mort est truffé de pièges mortels et peuplé de monstres assoiffés de sang. D'innombrables aventuriers ont tenté avant vous de relever le défi de l'Épreuve des Champions. Ils ont franchi l'entrée du Labyrinthe et n'ont plus jamais reparu. Et VOUS, osez-vous y entrer ? Vous serez l'un des six combattants sélectionnés cette année pour affronter les périls du Labyrinthe. Un seul d'entre vous gagnera peut-être, et les autres succomberont. Qui sera cet éventuel vainqueur ?

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...

*Couverture et illustrations intérieures
de Iain McCaig*



9 782070 33272



folio junior



A 33272
catégorie

5